





UNIVERSITÉ DU QUÉBEC

MÉMOIRE PRÉSENTÉ

À L'UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À CHICOUTIMI

COMME EXIGENCE PARTIELLE DE LA MAÎTRISE EN LETTRES

OFFERTE CONJOINTEMENT PAR L'UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À CHICOUTIMI

L'UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À RIMOUSKI

ET L'UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À TROIS-RIVIÈRES

PAR GENEVIÈVE TREMBLAY

B.A.

AU PIED DE LA LETTRE :

APERÇUS DE LA POÉTIQUE DE BORIS VIAN

AVRIL 2014



## RÉSUMÉ

Notre recherche vise à établir une poétique d'auteur centrée sur l'Accessoire. Par *Accessoire*, nous entendons les segments, dans l'écriture de Boris Vian, que nous considérons comme non essentiels au bon déroulement narratif ainsi qu'au déploiement du monde fictionnel. Bien que le terme *Accessoire* évoque une certaine inutilité, c'est à l'intérieur de ces segments que nous retrouvons l'essence de l'écriture vianesque. C'est pourquoi leur étude nous permet de relever des récurrences propres au style de Boris Vian.

L'Accessoire prend généralement le contrepied des conventions, ce qui déstabilise le lecteur. Ce dernier possède des attentes et un savoir, acquis au fil de ses lectures, qui le guident. L'Accessoire permet donc un jeu momentané avec son savoir et ses attentes. Nous étudions l'Accessoire dans les quatre grands romans de Vian, soit *L'Arrache-cœur*, *L'Automne à Pékin*, *L'Écume des jours* et *L'Herbe rouge*. Pour ce faire, nous avons établi trois catégories d'occurrences accessoires, lesquelles font respectivement l'objet d'un chapitre, soit les Objets, les Personnages et les Animaux. Un aspect particulier de l'écriture vianesque se démarque dans chacune des catégories et est présenté en détail dans les chapitres.

Dans le chapitre Objets, nous observons une prédominance des jeux langagiers, précisément de la saisie littérale d'une expression et de l'insertion d'un vocabulaire technique. Concernant les expressions prises au pied de la lettre, nous relevons qu'elles possèdent toutes un moment clé, celui du basculement du jeu langagier dans le monde fictionnel, qui permet l'introduction de caractéristiques accessoires menant à l'humanisation de l'Objet. Ce dernier prend alors littéralement vie dans le monde fictionnel et interagit même avec les protagonistes. Il s'avère que ces nouvelles caractéristiques prennent le contrepied d'une théorie comme celle d'Umberto Eco, voulant que seules les caractéristiques ayant une réelle incidence sur le récit doivent être mises de l'avant. De son côté, l'insertion d'un vocabulaire technique se caractérise par des variations langagières et stylistiques inopinées, ce qui va à l'encontre des conventions de lisibilité. Vian prend ainsi le contrepied des conventions en essayant de *perdre* le lecteur par les ajouts de vocabulaire technique, permettant ainsi l'introduction d'un jeu avec les attentes et le savoir dudit lecteur.

Dans le chapitre Personnages, nous notons une présence significative du scénario (ou script). L'utilisation que Vian en fait s'oppose au scénario conventionnel et prévisible. Il introduit des éléments nouveaux ou perturbateurs dans une séquence d'actions stéréotypée, ce qui permet un jeu avec les attentes du lecteur, son savoir ordinaire, ses idées reçues. Nous retrouvons également la présence importante du Personnage-objet – un Personnage auquel ont été greffées des caractéristiques

accessoires en provenance de la catégorie des Objets. Ici aussi, les nouvelles caractéristiques s'avèrent non fonctionnelles d'un point de vue narratif et fictionnel.

Enfin, dans le chapitre Animaux, l'attribution de caractéristiques accessoires prédomine. Nous relevons de nombreux cas d'humanisation et de réification de l'Animal. Comme nous l'avons vu dans les chapitres précédents, l'usage conventionnel veut que les caractéristiques mises de l'avant contribuent directement au déroulement narratif et au bon fonctionnement du monde fictionnel. Dans tous les cas, il semble que Vian se plaie à déstabiliser le lecteur, en greffant aux Animaux des caractéristiques qui s'avèrent non fonctionnelles, telles la parole ou des attitudes humaines.

## **REMERCIEMENTS**

Je tiens à remercier mon conjoint, Samuel Gosselin-Brisson, pour son soutien, son aide, ses encouragements et sa patience durant ces longues années. Je remercie également mon directeur, monsieur Nicolas Xanthos, pour sa patience et ses révisions minutieuses.





## TABLE DES MATIÈRES

|  |     |
|--|-----|
| RÉSUMÉ .....   | iii |
| REMERCIEMENTS.....   | v   |
| INTRODUCTION .....   | 1   |
| CHAPITRE I : DÉFINITION DE L'ACCESSOIRE ET MODE D'ANALYSE..... | 9   |
| 1.1 Introduction.....  | 9   |
| 1.2 Définition de l'Accessoire .....                           | 11  |
| 1.2.1 Roland Barthes : les Fonctions et les Indices .....      | 11  |
| 1.2.2 Umberto Eco : le monde possible et ses propriétés .....  | 14  |
| 1.3 Analyse de l'Accessoire.....                               | 18  |
| 1.3.1 Umberto Eco : le scénario.....                           | 18  |
| 1.3.2 Raphaël Baroni : le script.....                          | 20  |
| 1.3.3 Bertrand Gervais : le script .....                       | 23  |
| 1.4. Conclusion .....  | 34  |
| CHAPITRE II : LES OBJETS.....                                  | 37  |
| 2.1 Introduction.....  | 37  |
| 2.2 Expressions prises au pied de la lettre .....              | 38  |
| 2.3 Vocabulaire technique .....                                | 44  |
| 2.4 Conclusion .....   | 49  |
| CHAPITRE III : LES PERSONNAGES .....                           | 51  |
| 3.1 Introduction.....  | 51  |
| 3.2 Les scénarios et scripts .....                             | 52  |
| 3.2.1 Script d'interaction proprement dit.....                 | 52  |
| 3.2.2 Script d'usage .....                                     | 56  |

|   |    |
|---|----|
| 3.2.2.1 Issue inattendue du script.....                       | 56 |
| 3.2.2.2 Modification dans la progression du script.....       | 58 |
| 3.2.3 Script personnel .....                                  | 59 |
| 3.3 Le Personnage-objet .....                                 | 62 |
| 3.3.1 Propriétés réificatrices .....                          | 62 |
| 3.4 Conclusion .....  | 66 |
| CHAPITRE IV : LES ANIMAUX .....                               | 69 |
| 4.1 Introduction.....   | 69 |
| 4.2 L'attribution de caractéristiques accessoires .....       | 69 |
| 4.2.1 Humanisation de l'Animal .....                          | 70 |
| 4.2.1.1 La parole .....                                       | 70 |
| 4.2.1.2 Attitudes humaines .....                              | 73 |
| 4.2.2 Réification de l'Animal .....                           | 76 |
| 4.3 Les caractéristiques accessoires dans les scénarios ..... | 81 |
| 4.4 Conclusion .....  | 85 |
| CONCLUSION.....   | 87 |
| BIBLIOGRAPHIE.....  | 95 |

## INTRODUCTION

En tant que lecteur, nous nous sommes forgé, au fil de nos lectures, une connaissance des règles implicites qui font qu'un roman répondra à certaines de nos attentes. Parmi ces règles conventionnelles, l'une d'elles, souvent commentée, veut que les éléments mentionnés dans le récit aient une incidence sur le plan narratif ou fictionnel. La *fonctionnalité* narrative et fictionnelle est donc un élément central puisqu'elle guide le lecteur à travers le récit, lui indiquant, par exemple, où regarder ou sur quel détail s'attarder. Dans un roman moins conventionnel, l'auteur peut décider de contrevenir à ces concepts et conceptions. Les attentes du lecteur sont alors déjouées. Il sera interpellé d'une nouvelle façon et devra s'adapter.

Suite à la lecture des principaux romans de Boris Vian, notre curiosité a été piquée par un aspect de son humour, à la fois intéressant et intrigant, qui nous semblait moins conventionnel. Nous avons relevé que certains passages, dans lesquels le style particulier de Vian se déploie, se démarquaient de manière singulière, donnant l'impression d'une non-fonctionnalité et tout à la fois d'un ludisme. Nous avons donc décidé d'organiser notre recherche autour de cet élément particulier de l'écriture vianesque que nous avons nommé *Accessoire*. L'*Accessoire* regroupe tous les passages propres à l'écriture de Vian qui se distinguent par une apparente non-fonctionnalité. Cette non-fonctionnalité peut être narrative, c'est-à-dire que les passages concernés ne sont pas essentiels du point de vue de la progression du récit ; elle peut également être

fictionnelle, c'est-à-dire que les occurrences accessoires n'affectent pas le fonctionnement ou le déploiement du monde diégétique. Le caractère non fonctionnel de l'Accessoire domine puisque les occurrences sont composées, pour la plupart, du contrepied de conventions narratives et fictionnelles. Cela se traduit par des passages présentant des jeux langagiers ou encore des jeux avec les attentes du lecteur, son savoir ordinaire et sa logique. Le concept d'Accessoire regroupe donc plusieurs aspects de l'écriture de Boris Vian.

Avant de nous engager dans le cœur de notre recherche, il convient de présenter un panorama critique des études portant sur Boris Vian. De manière générale, les études portant sur Boris Vian peuvent se regrouper selon la tendance suivante : l'approche biographique, l'approche linguistique et l'humour de Vian. Plusieurs textes des approches biographique et linguistique se sont avérés trop généraux pour notre problématique. Ils proposaient des pistes de réflexion sans les approfondir. Par exemple, parmi les textes de l'approche biographique, Jacques Duchateau, dans *Boris Vian ou les facéties du destin* (1982), propose une longue biographie de Vian suivie d'un résumé de ses principaux romans. Ou encore, du côté de l'approche linguistique, dans *De la pertinence d'une étude linguistique et stylistique de l'œuvre de Boris Vian* (1977), Vital Gadbois suggère des thématiques pour des potentielles études ; mais, bien que certaines idées ainsi lancées puissent s'avérer intéressantes et se greffer à notre recherche, telle une étude sur « les jeux de logique et leurs procédés » (Gadbois, 1977 : 447), aucun développement n'a été fait en ce sens. La troisième approche, concernant l'humour de Vian, est celle qui profitera le plus à notre recherche. Trois textes en particulier retiennent notre attention : *L'Écume des jours : Boris Vian. Analyse critique* (1973), de

Michel Gauthier ; *Le monde de Boris Vian et le grotesque littéraire* (1993), de Nicole Buffard-O'Shea ; et *L'Écume des jours, un univers stratifié* (1977), de Marguerite Nicod-Saraiva.

Dans son ouvrage *L'Écume des jours : Boris Vian. Analyse critique*, Michel Gauthier effectue, en premier lieu, une analyse de *L'Écume des jours* (Vian, 1973) en prenant comme point de départ certains thèmes. Dans la seconde partie de son ouvrage, Gauthier relève de manière exhaustive les différents jeux de langage présents dans le roman. De la première partie, nous retenons les propos de Gauthier lorsqu'il parle de la conception particulière du mot chez Vian. Il explique que « très souvent chez Vian les mots cessent d'être signes, c'est-à-dire arbitraires, pour devenir, ou redevenir [...] signaux, mécanisme inducteur de cela même qu'ils signifient » (Gauthier, 1973 : 64). Gauthier parle également de « *restitution* d'un pouvoir magique aux mots », de la « prise de possession du langage par l'écrivain », du phénomène de la littéralité chez Vian, « procédé d'ailleurs ne [pouvant] être dissocié des autres jeux de langage, en particulier du *jeu des syntagmes* » (Gauthier, 1973 : 64). Ces propos soulignent ce que nous relevons de caractéristique chez Vian, soit une utilisation particulière du langage qui défie les conventions. Nous verrons que les mots sont utilisés d'une manière spécifique à laquelle le lecteur n'est pas habitué : leur fonction n'est pas que narrative, elle est également fictionnelle, grâce aux jeux langagiers. Par exemple, il peut s'opérer une sorte de basculement où la saisie littérale d'une expression mettant en scène un objet permet à ce dernier de se métamorphoser dans le monde fictionnel et d'interagir de quelque façon avec un personnage existant. La seconde partie de l'ouvrage de Gauthier dresse une liste des catégories de procédés utilisés par Vian comportant, entre

autres, la néologisation, les jeux de paradigmes et de syntagmes, l'emploi de l'imparfait, les métaphores, etc. Dans notre recherche, nous intéressent particulièrement la prise au pied de la lettre, l'introduction d'un élément inconnu dans un paradigme (pour nous, les scripts ou scénarios), les registres (l'introduction d'un vocabulaire technique) et la biologisation (l'introduction d'une propriété accessoire). De notre côté, en plus de relever ces jeux langagiers, nous prolongeons la réflexion en émettant l'hypothèse que les jeux avec le langage sont des lieux privilégiés où l'Accessoire se déploie. Nous ne relevons pas, comme Gauthier, toutes les catégories possibles puisque nous privilégions les jeux langagiers qui semblent plus présents dans les quatre romans à l'étude (alors que Gauthier s'est intéressé principalement à *L'Écume des jours*) et qui se démarquent dans les catégories que nous avons établies (soit les Objets, les Personnages et les Animaux).

Dans *Le Monde de Boris Vian et le grotesque littéraire*, Nicole Buffard-O'Shea démontre l'importance du grotesque dans l'œuvre vianesque (son analyse porte principalement sur les quatre grands romans de Vian). Elle propose des éléments de définition du grotesque littéraire qui peuvent être appliqués aux passages accessoires. Citant Wolfgang Kayser, elle dit que le grotesque est fait « d'un "mélange d'éléments humains et non-humains" ou d'un mélange de domaines différents » (Buffard-O'Shea, 1993 : 13). Elle « reconnaît un caractère physique et concret au grotesque », ainsi qu'une absence « de frontières distinctes entre les éléments humains, le monde des animaux et celui des objets » (Buffard-O'Shea, 1993 : 18-19). Elle identifie donc dans le grotesque ce que nous appelons *l'insertion de caractéristiques accessoires*, soit la greffe sur un Objet, un Personnage ou un Animal d'une caractéristique en provenance

d'une autre catégorie. Pour nous, ces nouvelles entités font partie du monde fictionnel de base ; elles appartiennent à la fabula au même titre qu'un personnage ou un animal conventionnel.

Enfin, Marguerite Nicod-Saraiva, dans *L'Écume des jours, un univers stratifié* (1977), aborde la question du monde romanesque où les lois sont autres que celles connues par le lecteur, où le langage crée une réalité intrinsèque au texte, soit une « réalité poétique » faisant partie de l'univers du roman (Nicod-Saraiva, 1977 : 141). D'emblée, ce point de vue rejoint le nôtre, puisque nous considérons que le monde fictionnel vianesque évolue selon des lois autres que celles du monde de référence. Dans notre recherche, nous considérons que ces lois sont introduites dans la fabula par l'entremise de jeux langagiers, telle la prise d'une expression au pied de la lettre, ou encore par l'introduction de caractéristiques accessoires. Par exemple, une expression prise au pied de la lettre transformera concrètement les objets de l'univers fictionnel ; ou encore nous verrons un objet prendre vie suite à la greffe d'une caractéristique d'humanisation. C'est en ce sens que nous considérons, tout comme Marguerite Nicod-Saraiva, qu'il existe dans les écrits vianesques un rapport étonnant entre les mots et les choses, soit « un univers [...] où des langages divers tissent une *réalité* à plusieurs niveaux » (Nicod-Saraiva, 1977 : 140).

Pour notre recherche, nous avons pris comme point de départ quatre romans de Boris Vian que nous considérons comme ses quatre principaux romans, excluant ceux que nous considérons comme des œuvres de jeunesse et ceux écrits sous son pseudonyme. Il s'agit de *L'Automne à Pékin*, *L'Arrache-cœur*, *L'Écume des jours* et

*L'Herbe rouge*. Aussi, pour mener à bien cette étude, nous avons divisé les occurrences accessoires vianesques selon qu'elles mettaient en scène des Objets, des Personnages ou des Animaux (soit, respectivement, les chapitres II, III et IV). Nous proposons, dans un premier temps, la présentation des conceptions littéraires qui nous serviront à définir l'Accessoire puis à l'analyser. Il s'agit là du sujet de notre premier chapitre, intitulé « Définition de l'Accessoire et mode d'analyse ».

En ce qui concerne, premièrement, la définition de l'Accessoire, deux paramètres sont en jeu : un paramètre narratif et un paramètre fictionnel. Sur le plan narratif, nous touchons à l'organisation du récit : est Accessoire ce qui n'est pas nécessaire à la progression narrative, ce qui peut être présent ou absent sans que cela ne vienne affecter le récit. Dans cette optique, certains propos de Roland Barthes seront utiles à notre recherche. Nous verrons que, dans sa célèbre « Introduction à l'analyse structurale des récits » (1981), il divise le récit en quatre segments : les Fonctions cardinales, les Fonctions catalyses, les indices proprement dits et les informants. Les Fonctions cardinales sont les noyaux et les trois autres segments sont de nature complétive : ils gravitent, en quelque sorte, autour des noyaux afin de créer une cohésion des divers éléments du récit. En ce qui concerne les éléments fictionnels, nous montrerons que le monde diégétique vianesque possède des caractéristiques peu conventionnelles. De fait, sur ce plan, nous considérons comme Accessoires les propriétés dont le monde mis en scène, ou fabula, n'a pas besoin pour exister. Pour appuyer nos propos, nous nous baserons sur *Lector in fabula* (1985) d'Umberto Eco. Nous utiliserons ses réflexions concernant les mondes possibles et leurs propriétés, notamment les propriétés S-nécessaires.



Nous chercherons ensuite à définir certains paramètres méthodologiques pour l'analyse macrotextuelle à venir. Nous verrons que l'Accessoire est le lieu d'un jeu avec le savoir ordinaire et que cela s'observe dans les scénarios et les scripts. Nous seront utiles *Lector in fabula*, d'Umberto Eco, « Le rôle des scripts dans le récit » (2002), de Raphaël Baroni ainsi que *Récits et actions. Pour une théorie de la lecture* (1990), de Bertrand Gervais. À l'aide de ces principes d'analyse, nous voulons parvenir à mettre en lumière, chez Vian, une poétique d'auteur ayant comme point central l'utilisation de l'Accessoire.

Dans le chapitre étudiant les Objets, nous noterons une prédominance des jeux langagiers, notamment la saisie littérale d'une expression et l'utilisation d'un vocabulaire technique. D'abord, pour les expressions prises au pied de la lettre, on constatera la présence d'un moment clé, soit le basculement de l'Objet (lequel est au cœur de l'expression) dans le monde fictionnel. En effet, la saisie littérale ouvre la porte à une mise en scène lors de laquelle des caractéristiques accessoires sont attribuées à l'Objet, qui prend ainsi littéralement vie dans le monde fictionnel. De ce fait, cette manœuvre permet un jeu avec les attentes du lecteur. Ensuite, l'utilisation d'un vocabulaire technique met en place des registres de langage distincts. Ainsi, sont insérées des connaissances techniques inconnues du lecteur et qui le déstabilisent. Ce jeu langagier est le contrepied de la fonction mathésique telle que proposée par Adam et Petitjean dans *Le Texte descriptif* (1989), c'est-à-dire l'intégration des savoirs de l'auteur dans un texte et ce, de façon homogène.

Concernant les Personnages, nous constaterons une présence importante des scénarios ou scripts vianesques. Le script est une séquence d'actions stéréotypée propre à une situation donnée. Dans son usage du script, Vian transgresse ses règles conventionnelles en y insérant un élément perturbateur ou encore en proposant une fin inattendue. Cela permet un jeu avec les attentes du lecteur, sa logique et son savoir ordinaire.

Enfin, chez les Animaux, se démarque l'utilisation des caractéristiques accessoires. Les caractéristiques accessoires sont présentées comme étant essentielles au monde fictionnel alors que ce n'est pas le cas. Il s'agit du contrepied de l'idée de caractéristique S-nécessaire, tel que proposé par Eco. Les caractéristiques accessoires peuvent également provenir d'une catégorie autre : nous verrons des cas d'humanisation (caractéristiques en provenance de la catégorie Personnage greffées sur un Animal) et des cas de réification (caractéristiques en provenance de la catégorie Objets).

En somme, à travers ces catégories, nous verrons que Boris Vian utilise certaines conventions littéraires à rebrousse-poil, créant notamment des jeux langagiers à l'intérieur desquels se retrouve l'Accessoire. De plus, nous constaterons que l'Accessoire se déploie lorsque Vian s'amuse avec des concepts poétiques tel que le script ou encore avec les attentes et la coopération du lecteur. De cette manière, nous pourrions relever les récurrences propres à chaque catégorie et ainsi dresser un portrait global de l'Accessoire dans l'œuvre vianesque.

# CHAPITRE I

## DÉFINITION DE L'ACCESSOIRE ET MODE D'ANALYSE

### 1.1 Introduction

La problématique de ce mémoire s'organise autour de deux parties majeures, soit la définition de l'Accessoire et son analyse. Cette section a pour objectif de présenter les textes théoriques qui seront à la base de notre recherche. Ceux-ci nous permettront de réunir des éléments caractéristiques de l'écriture de Boris Vian sous le concept d'Accessoire. Nous verrons que Vian détourne certaines conventions poétiques et c'est précisément cette manière de faire qui nous intéresse.

Premièrement, en ce qui concerne la définition de l'Accessoire, nous présenterons les réflexions de Roland Barthes et Umberto Eco. Ils proposent une conception de l'organisation du récit. D'abord, d'un point de vue narratif, dans le texte « Introduction à l'analyse structurale des récits », Barthes expose sa conception plutôt hiérarchique du récit, qui compterait quatre éléments constitutifs d'importance variable : les Fonctions cardinales, les Fonctions catalyses, les indices et les informants. Nous considérons que l'Accessoire est semblable en quelques points à certains éléments dont la fonction est plus périphérique ou que l'on peut considérer comme une expansion du récit comparativement au noyau, constitué de moments d'action ayant des conséquences directes sur la progression de l'intrigue. Toutefois, nous croyons que l'Accessoire se

distingue également de cette conception hiérarchique barthésienne. En effet, nous considérons l'Accessoire comme non fonctionnel en ce sens que les passages accessoires pourraient être omis sans que cela n'affecte le récit, alors que, chez Barthes, même les éléments plus périphériques ou mineurs ne sont pas considérés pour autant comme inutiles. Ensuite, d'un point de vue fictionnel, le texte d'Eco, *Lector in fabula*, propose une conception du récit où le lecteur a un rôle à jouer lorsque vient le temps d'actualiser les propriétés d'un monde possible. Le monde possible se doit de proposer des propriétés dites S-nécessaires, c'est-à-dire directement utiles ou pertinentes, sans quoi elles devraient être passées sous silence, narcotisées. En ce qui a trait à l'Accessoire, la théorie d'Eco est utilisée en contre-exemple. Dans le monde diégétique vianesque, c'est la propriété conventionnellement narcotisée qui est mise de l'avant, la propriété non nécessaire.

Deuxièmement, en ce qui concerne l'analyse macrotextuelle de l'Accessoire, nous présenterons des textes sur le concept de script ou scénario. Il s'agit de *Lector in fabula*, d'Umberto Eco ; de « Le rôle des scripts dans le récit », de Raphaël Baroni ; et de *Récits et actions. Pour une théorie de la lecture*, de Bertrand Gervais. Ces textes présentent le concept de script ou scénario, soit des séquences d'actions stéréotypées. Les scénarios vianesques, accessoires, jouent avec les attentes du lecteur en transgressant le stéréotype soit par l'ajout d'éléments nouveaux, soit par la transformation de certains de leurs aspects, les rendant ainsi imprévisibles.

## 1.2 Définition de l'Accessoire

### 1.2.1 Roland Barthes : les Fonctions et les Indices

Pour fonder notre définition de l'Accessoire sur le plan narratif, nous commencerons par nous inspirer des propositions de Roland Barthes dans « Introduction à l'analyse structurale des récits ». Nous intéressons dans cet article la manière dont sont catégorisés les éléments constitutifs du récit. Comme nous le verrons, selon Barthes, plusieurs éléments gravitent autour d'un noyau, qu'il nomme Fonction cardinale. Ces éléments sont de nature complétive et créent une cohésion dans la trame narrative. Nous retrouvons d'abord les Fonctions catalyses. Suivent les indices proprement dits et les informants, regroupés sous l'appellation Indices. Leur nature nous mène à les rapprocher de l'Accessoire, pour lequel nous stipulons qu'il peut être omis tout en étant un élément essentiel de la poétique vianesque : il constitue ainsi un complément au cœur du récit. Nous voulons donc montrer, avec ce parcours dans le texte de Barthes, comment les concepts de Fonctions et d'Indices s'apparentent à notre définition de l'Accessoire, et comment ils en divergent également.

Dans cet article, Barthes postule qu'une histoire se divise en segments, en unités, qu'il appelle *fonctions*. Ce concept de fonctions se divise en deux catégories : les Fonctions proprement dites et les Indices. Barthes effectue ainsi une sorte de hiérarchisation ou de classement de ces unités narratives, en se basant sur la prémisse voulant que « tout a un sens ou rien n'en a » (Barthes, 1981 : 13), c'est-à-dire que même le détail le plus insignifiant « n'en aurait pas moins pour finir le sens même de l'absurde ou de l'inutile » (Barthes, 1981 : 13).

En ce qui concerne la catégorie des Fonctions proprement dites, Barthes propose deux sous-catégories : les fonctions cardinales et les catalyses. Les fonctions cardinales sont qualifiées de noyaux. Elles sont en quelque sorte les points d'ancrage du récit, « de véritables charnières [...] les moments de risque du récit » (Barthes, 1981 : 15-16). Lorsque le lecteur est en présence d'un noyau, il peut s'attendre à ce qu'une action débute ou se termine. Barthes donne comme exemple un téléphone qui sonne. Dans ce cas, le lecteur doit prévoir soit qu'un protagoniste décroche, soit qu'il ne décroche pas. D'un autre côté, ce qu'il se passe entre le moment où le téléphone sonne et celui où un protagoniste décroche (ou non) relève de la catalyse. Les catalyses sont de nature complétive. Barthes mentionne que, s'insérant entre les noyaux, « les catalyses disposent des zones de sécurité, des repos, des luxes » (Barthes : 1981 : 16). Et, bien que complétives, elles n'en demeurent pas moins fonctionnelles.

Tout comme les Fonctions, les Indices se divisent en deux sous-catégories : les indices proprement dits et les informants. Barthes qualifie la relation entre les unités narratives formant les Indices et leurs signifiés de *paramétrique*, c'est-à-dire « dont le second terme, implicite, est continu, extensif à un épisode, un personnage ou une œuvre tout entière » (Barthes, 1981 : 16). Les indices proprement dits renvoient « à un caractère, à un sentiment, à une atmosphère [...] à une philosophie » (Barthes, 1981 : 16) ; ils possèdent des signifiés implicites. Quant aux informants, ce sont des données pures, dites immédiatement signifiantes (Barthes, 1981 : 16-17). Ils servent plutôt à identifier, à situer dans le temps et dans l'espace. Il pourra s'agir, par exemple, de l'âge

précis d'un personnage. En d'autres termes, l'informant est un opérateur réaliste, il sert à authentifier la réalité, à enraciner la fiction dans le réel (Barthes, 1981 : 17).

En résumé, Barthes découpe le discours narratif en unités qui se regroupent autour de deux grandes catégories, soit les Fonctions et les Indices. Parmi les Fonctions, nous retrouvons les fonctions cardinales (ou noyaux) et les catalyses (qui s'insèrent entre les noyaux pour les compléter). Et en ce qui concerne les Indices, nous retrouvons les indices proprement dits (caractère, atmosphère, sentiment) et les informants (temps et espace). Les trois dernières sous-catégories, soit les catalyses, les indices et les informants, possèdent comme caractère commun d'être des expansions par rapport aux noyaux (Barthes, 1981 : 17).

Comparons maintenant les fonctions barthesiennes à l'Accessoire. Nous établissons un parallèle entre trois des quatre segments proposés par Barthes, soit la catalyse, l'indice proprement dit et l'informant, et l'Accessoire : tout comme eux, l'Accessoire ne relève pas du cœur du récit. En effet, nous considérons l'Accessoire comme un élément *périphérique* par rapport à la trame principale du récit. Mais le rapprochement s'arrête là, car l'Accessoire possède une caractéristique essentielle permettant de le placer en perspective par rapport au reste du récit : il est non fonctionnel. D'un point de vue narratif, l'Accessoire pourrait du coup être omis sans que cela n'affecte le récit. L'Accessoire s'affranchit donc du cadre de la nécessité fonctionnelle où sont pensés la catalyse, l'indice proprement dit et l'informant. Ainsi, bien que nous établissions des liens entre notre conception de l'Accessoire et tout ce qui sort du noyau chez Barthes, il n'en demeure pas moins que le fondement de la pensée de

Barthes relativement à la fiction narrative diffère de celle de Vian. Barthes construit sa vision de la fiction narrative sous les auspices de la cohérence et de la fonctionnalité. Comme nous l'avons vu, chez Barthes, « tout a un sens ou rien n'en a » (Barthes, 1981 : 13) : il doit y avoir un lien entre les différentes composantes du récit, l'une appelant l'autre et menant à une finalité narrative. De son côté, Vian s'écarte de cette nécessité de cohérence et de fonctionnalité. Il se permet des écarts narratifs et fictionnels que nous qualifions de *passages accessoires*, où ce souci barthésien de cohérence ou de fonctionnalité est tout simplement absent. Les écarts vianesques, au lieu de créer un vide, une altération du discours, sont plutôt les lieux privilégiés où se dévoile la poétique de Vian.

### **1.2.2 Umberto Eco : le monde possible et ses propriétés**

Notre investigation sur la question de l'Accessoire par le biais de théories littéraires se poursuit avec *Lector in fabula*, d'Umberto Eco. Le texte d'Eco nous permettra de comprendre les romans vianesques sur le plan *fictionnel*, comparativement à la réflexion de Barthes qui traitait plutôt du paramètre *narratif*. Nous aborderons la question des mondes possibles et celle des propriétés nécessaires, ce qui nous permettra de poser certaines balises, voire d'établir des constantes dans la manière dont s'organisent les mondes vianesques. Cependant, puisque les mondes diégétiques vianesques ne sont pas conventionnels, nous utiliserons certaines notions d'Eco comme contre-exemples.

Dans *Lector in fabula*, qui traite globalement des modalités de la coopération du lecteur, nous nous intéressons particulièrement au huitième chapitre, qui concerne les



*Structures de mondes.* Le premier concept que nous retenons est celui de *monde possible*. Les propos d'Eco s'inscrivent dans le paramètre fictionnel de notre recherche, et ce paramètre concerne l'organisation peu conventionnelle du monde diégétique vianesque. Nous croyons que le concept de monde diégétique s'apparente à celui de monde possible, et c'est pourquoi ce dernier nous intéresse. Un monde possible est, « du point de vue d'une sémiotique textuelle, [...] un ensemble *plein*, [...] un monde meublé » (Eco, 1985 : 158). Le monde possible est meublé d'individus, eux-mêmes dotés de propriétés (Eco, 1985 : 166). Un monde possible est « un état de choses exprimé par un ensemble de propositions où, pour chaque proposition, soit *p*, soit non-*p* » (Eco, 1985 : 165). Eco donne l'exemple d'un roman qui commencerait par la phrase suivante : « Jean alla à Paris » (Eco, 1985 : 163). Le lecteur, même s'il est amateur de science-fiction, sera amené à actualiser qu'il existe quelque part cet individu appelé Jean ainsi qu'une ville appelée Paris. Et si, par la suite, le roman mentionne que, « arrivé à Paris, Jean alla habiter dans une chambre d'hôtel au sommet de la tour Eiffel » (Eco, 1985 : 164), le lecteur s'adaptera aux propos et acceptera que « le roman lui parle d'un univers un peu étrange où il y a Paris, comme dans le nôtre, mais où la tour Eiffel est faite différemment » (Eco, 1985 : 164). Le lecteur fait des prévisions, et celles-ci s'adaptent, s'actualisent au fur et à mesure de sa lecture, selon les indications fournies par le texte quant au « type de monde auquel il doit s'attendre » (Eco, 1985 : 164).

Le second concept qui nous intéresse est celui de *propriété*. Chaque monde possible est composé d'individus pourvus d'un certain nombre de propriétés. Nous pouvons construire plusieurs mondes possibles différents avec les mêmes propriétés ; ces mondes varieront selon la combinaison, la distribution de ces propriétés chez les

différents individus (Eco, 1985 : 167). Ces propriétés peuvent suivre les mêmes règles que le monde « réel » du lecteur ou encore ne valoir que pour ce monde : « par exemple, dans [la fable du Petit Chaperon rouge], les loups ont la propriété de parler » (Eco, 1985 : 166). Toutes les propriétés ne pouvant être mentionnées, les propriétés passées sous silence sont dites narcotisées. C'est le « topic textuel [qui établit] quelles sont les propriétés qui doivent être prises en considération : toutes les autres, encore que non niées, sont narcotisées par l'auteur et narcotisables par le lecteur » (Eco, 1985 : 184). Le topic textuel est un « schéma hypothétique proposé par le lecteur » (Eco, 1985 : 111), soit une hypothèse formulée sous la forme d'une question : « Mais de quoi diable parle-t-on [...] » dans ce texte ? (Eco, 1985 : 116) Ainsi, que le loup de la fable du Petit Chaperon rouge ait le poil brun ou noir nous importe peu : cette propriété peut être narcotisée. Cela nous amène à parler des propriétés nécessaires, car certaines propriétés « sont privilégiées par rapport aux autres – disons même nécessaires » (Eco, 1985 : 174). Ce qui est établi comme important par le topic textuel est indispensable au développement de la fabula ; nous en parlerons comme d'une propriété *S-nécessaire*. Ainsi en irait-il du fait que le loup puisse parler. Les autres propriétés seront dites accidentelles.

En résumé, la fabula est un monde possible, c'est-à-dire un univers fictionnel. Chaque monde possible est composé d'individus pourvus de propriétés, dont certaines sont nécessaires alors que d'autres sont accidentelles. Les propriétés nécessaires (S-nécessaires) sont celles indispensables au développement de la fabula.

D'abord, nous établissons un rapprochement entre Eco et Vian en ce qui a trait au lecteur. La coopération de ce dernier est importante dans les écrits vianesques car, bien que les propriétés présentées ne soient pas indispensables au développement de la fabula, elles doivent tout de même être actualisées. De plus, un jeu avec le savoir et les attentes du lecteur se développe au fil de la lecture. Et ce jeu ne pourrait exister sans la coopération du lecteur. Ensuite, nous notons une différence entre Eco et Vian : chez Vian, les propriétés ne suivent pas la logique proposée par Eco. Les propriétés non nécessaires, dites accidentelles ou factuelles, au lieu d'être narcotisées, sont mises de l'avant. Dans un texte plus conventionnel, ces propriétés ne seraient pas prises en considération. Nous constatons, chez Vian, une sorte d'inversion locale entre les propriétés nécessaires et les propriétés accidentelles. L'accent est souvent mis sur des propriétés qui ne servent pas directement le récit de base, la fabula, et qui sont présentes tout au long de l'intrigue. Les passages accessoires vianesques sont privilégiés, mis de l'avant par rapport au récit de base, alors que, dans une poétique plus conventionnelle, ils pourraient souvent être narcotisés puisqu'ils mettent en scène des objets ou des propriétés inutiles à la fabula.

Suite à la présentation de ces deux textes, nous pouvons conclure que l'Accessoire prend le contrepied de certaines conceptions littéraires. D'abord, l'Accessoire est non fonctionnel. Nous considérons qu'il peut être soustrait du récit sans que cela n'ait d'incidence, contrairement aux fonctions du récit (Fonctions et Indices) telles que présentées par Barthes. Ensuite, l'Accessoire possède des caractéristiques peu conventionnelles. Il met de l'avant des propriétés qui ne sont pas S-nécessaires, tel que proposé par Eco. La mise en valeur de caractéristiques non essentielles fait en sorte que

le monde possible vianesque se démarque dans sa manière d'être, dans sa constitution. Et le lecteur est à même de constater cette particularité. Toutes les actualisations de propriétés accessoires qu'il doit effectuer au cours de sa lecture créent un jeu avec sa logique, ce qui contribue à accentuer le caractère non conventionnel de la fabula vianesque.

### **1.3 Analyse de l'Accessoire**

Pour définir les modalités de l'analyse de l'Accessoire sur le plan macrotextuel, nous présenterons les réflexions d'Umberto Eco, Raphaël Baroni et Bertrand Gervais, traitant du concept de scénario (ou script). Nous considérons qu'il existe suffisamment d'éléments convergents entre leurs concepts respectifs pour traiter ces derniers, dans notre analyse, de manière globale. Nous estimons que le scénario est important dans l'analyse de l'Accessoire puisque nous posons comme hypothèse de recherche que le scénario vianesque est un lieu privilégié où l'Accessoire se retrouve, s'exprime. Comme nous l'avons exposé dans la définition de l'Accessoire, Vian se plaît à prendre certaines conceptions littéraires à rebrousse-poil. C'est donc sous cet angle que les scénarios seront utilisés. Nous verrons que les scénarios vianesques transgressent les règles de base propres aux scénarios que définissent Eco, Baroni et Gervais. Cette transgression rend possible un jeu avec les attentes du lecteur. Et c'est précisément par ce jeu que se déploie l'Accessoire.

#### **1.3.1 Umberto Eco : le scénario**

Le premier texte qui sera utile à notre recherche sur le plan macrotextuel est, encore une fois, *Lector in fabula*, d'Umberto Eco. Ce texte est pertinent puisque, dans

son ambition d'identifier les composantes de la coopération textuelle, il met en évidence l'importance de la connaissance des actions stéréotypées en utilisant le concept de scénario. Comme nous le verrons, un scénario est une séquence d'actions stéréotypée propre à une situation, comme par exemple *Aller au restaurant*. Cette notion nous servira dans l'élaboration de notre concept d'Accessoire, car nous pourrons voir l'usage particulier que Vian en fait. En effet, c'est en connaissant la forme originale, conventionnelle, du scénario que nous pourrons répertorier les scénarios vianesques. Dans ces derniers, un jeu avec les attentes du lecteur est présent, car Vian s'amuse avec les scénarios en modifiant leur issue ou en y ajoutant des éléments atypiques. En général, lorsqu'un scénario est perturbé par la venue d'un élément inhabituel, il s'agit d'une diversion créée dans un but narratif. Cependant, chez Vian, lorsqu'un élément inhabituel vient modifier le déroulement d'un scénario, cet imprévu n'est pas utilisé comme un tremplin pour l'intrigue ; au contraire, cet élément se suffit à lui-même, dans le sens où il ne servira pas par principe la progression narrative ou la fabula : il est Accessoire. C'est dans cette perspective que le concept de scénario nous sera utile.

Le concept de scénario entretient une relation directe avec le lecteur. Ce dernier doit mettre du sien pour décoder le texte. Cela fait du scénario un endroit privilégié pour piéger le lecteur, en quelque sorte, puisque l'auteur tente de deviner ses inférences. En d'autres termes, dans le scénario vianesque, la supposée prévisibilité du scénario est mise à profit. C'est à ce moment qu'interviennent les modifications au scénario conventionnel faites dans le but de surprendre le lecteur, de le tromper dans ses attentes.

L'Accessoire se manifeste à l'intérieur du scénario d'une manière particulière : il va à l'encontre de la prévisibilité inhérente au scénario. L'Accessoire peut apporter une issue inhabituelle au scénario : « “Vous avez coupé les cordons [ombilicaux ?],” s'enquit Jacquemort. “Ligaturez-les bien serré.” “J'ai fait des rosettes”, dit la nurse. “Ça tient aussi bien et c'est plus élégant.” » (Vian, 1972a : 17) Ou encore il y ajoute un élément insolite : « À des indices variés, tels que crottes en spirales et rubans de machine à écrire mal digérés, il reconnaissait [...] la proximité de l'animal » (Vian, 1978 : 48). Ainsi, Vian, dans son utilisation des scénarios, joue avec les attentes du lecteur. En modifiant l'issue d'un scénario ou en y intégrant des éléments insolites, il surprend son savoir ordinaire. Ce jeu à l'intérieur du scénario n'apporte habituellement rien au récit, dans le sens où ces modifications n'ouvrent pas de nouvelles avenues narratives ; il s'agit de clins d'oeil sympathiques. Contrairement à certaines conventions fictionnelles où la rentabilité maximale et le refus des digressions sont la norme, Vian se permet de grandes libertés avec les principes d'économie narrative. Cela se traduit notamment par sa façon de jouer avec les attentes du lecteur, en insérant dans ses textes des éléments insolites, accessoires.

### **1.3.2 Raphaël Baroni : le script**

Dans son article intitulé « Le rôle des scripts dans le récit », Raphaël Baroni approfondit le concept de script et en propose une vue d'ensemble. D'emblée, il propose une première définition du concept de script : il s'agit de « séquences organisées d'actions routinières » (Baroni, 2002 : 105). Au fil du texte, la définition du script proposée par l'auteur s'étoffe. Le script englobe, et permet ainsi de passer sous

silence, « tout ce qui pourrait passer pour un cours habituel des choses » (Baroni, 2002 : 106). Étant routinières, les actions mentionnées et sous-entendues dans le script n'ont pas à être explicitées au lecteur, qui saura faire les inférences et les prévisions appropriées. La séquence d'actions du script est « prédéterminée et stéréotypée [...], [elle] définit une situation bien connue » (Baroni, 2002 : 107). Baroni propose les exemples de scripts concernant *Le restaurant* ou encore *Le supermarché*. Ces deux cadres suggèrent certaines actions inévitables (par exemple, pour le script *Restaurant*, nous aurons les actions : s'asseoir, commander, manger, payer, etc.), ou « appropriées dans un contexte habituel » (Baroni, 2002 : 107). Un narrateur n'a pas besoin de mentionner la totalité des actions en cours pour que le lecteur comprenne la situation. Ledit lecteur comblera les vides du texte à l'aide de sa connaissance des règles régissant son monde social.

Dans certains contextes, il sera légitime de mettre de côté l'économie du discours et de décrire un script, comme dans le cas d'un texte historique ou d'un texte de science-fiction, « quand les règles normatives sur lesquelles les actions des personnages reposent ne sont pas familières pour le lecteur prévu par le texte » (Baroni, 2002 : 109). De plus, la narration devra développer un script si celui-ci est très spécifique, qu'il soit fictif ou original. Ces scripts

peuvent n'être connus que d'une petite partie des lecteurs potentiels s'ils concernent des routines n'appartenant qu'à un groupe social restreint [...], ou bien être totalement originaux s'ils sont décrits pour la première fois (romans fantastiques, de science-fiction) (Baroni, 2002 : 115).

Tout comme Umberto Eco l'a fait dans *Lector in fabula*, Baroni s'interroge sur la similarité entre scénario commun et scénario intertextuel. Il reprend les grandes lignes

proposées par Eco, voulant que les scénarios communs et les scénarios intertextuels aient des rôles semblables : « compléter les informations qui ne sont pas fournies par le texte [...] [et] anticiper les actions non encore décrites » (Baroni, 2002 : 111). Cependant, concernant les scénarios intertextuels, il faut noter que « la compétence intertextuelle est moins largement partagée que la connaissance des scripts, et les scénarios intertextuels sont moins riches en informations que les scénarios communs » (Baroni, 2002 : 111). Comme mentionné précédemment, le bagage culturel du lecteur intervient dans la compréhension d'un script. Toutefois, les éléments que devra posséder le lecteur face à un scénario intertextuel proviennent d'un « bagage sélectionné et restreint de connaissances que les membres d'une culture donnée ne possèdent pas tous » (Baroni, 2002 : 111). Ainsi, certains lecteurs *décoderont* rapidement un scénario intertextuel alors que d'autres, ne possédant pas le bagage nécessaire, seront surpris par les événements racontés. Il faut donc distinguer les scénarios communs et intertextuels car, à la base, ils ne représentent pas la même chose : comme nous l'avons vu précédemment, « le scénario intertextuel *hold-up à la banque*, popularisé par tant de films, concerne un plus petit nombre d'actions [...] que le scénario commun *comment faire un hold-up à la banque*, auquel se réfèrent les truands professionnels » (Baroni, 2002 : 112).

Les scripts sont abondamment utilisés par Vian. Nous posons d'ailleurs comme hypothèse de recherche que le script est un lieu privilégié où retrouver l'Accessoire. Dans un texte, le script devient intéressant lorsque l'une des règles normatives qu'il fournit est transgressée (Baroni, 2002 : 119). À ce sujet, Baroni insère un passage



significatif tiré du texte *Comprendre et produire des textes écrits : l'exemple du récit*, de Michel Fayol (PUF : 2000). Il est dit que

lorsqu'un événement inattendu survient ou qu'un obstacle surgit, le déroulement des faits ne suit pas un décours habituel. Cette situation devient un objet potentiel de narration [...]. Le caractère inhabituel des faits est perçu et construit comme entraînant une réaction et une (ou plusieurs) action(s) du « héros » de l'histoire visant à rétablir la situation initiale pour s'adapter (Baroni, 2002 : 119).

Suite à cela, nous croyons repérer une constante dans l'utilisation vianesque du script : l'élément imprévu et transgresseur est Accessoire. Par cela, nous entendons que, lorsqu'un événement ou un élément inattendu survient, ce dernier ne devient pas un « objet de narration » : il n'amène, la plupart du temps, aucune ouverture narrative. L'Accessoire présent dans les scripts est ponctuel, il n'apparaît qu'une seule fois ou sur une courte période (i.e. pour une scène). Dans ces cas, le héros fera fi du déroulement des choses qui semble inhabituel au lecteur mais qui paraît bien intégré à l'univers fictionnel où il évolue. En voici un exemple tiré de *L'Écume des jours* : « Il prit la direction du vent avec un mouchoir de soie jaune et la couleur du mouchoir, emportée par le vent, se déposa sur un grand bâtiment » (Vian, 1973 : 16). Personne, excepté le lecteur, ne semble être dérangé par l'étrangeté de la situation ni même la remarquer.

### **1.3.3 Bertrand Gervais : le script**

Le troisième texte que nous proposons pour notre analyse macrotextuelle de l'Accessoire est *Récits et actions. Pour une théorie de la lecture*, de Bertrand Gervais. C'est au chapitre V, intitulé *La situation narrative et les déroulements d'actions*, que l'auteur présente le concept de script : « Le concept de script développé ici [sert à déterminer] [...] les séquences usuelles d'actions en jeu dans le développement de la

situation narrative, qui permettent à un lecteur de progresser dans une narration. » (Gervais, 1990 : 229) Le script, tout comme le concept semblable proposé chez Eco et chez Baroni, concerne « l'idée d'une structure événementielle à forte régularité » (Gervais, 1990 : 226), soit une structure portée sur la répétition, une « recette » ou formule littéraire (Gervais, 1990 : 226-227). Le lecteur doit ainsi arriver « à prévoir et comprendre les déroulements d'actions mis en scène » dans un texte (Gervais, 1990 : 279). La prévisibilité d'action inhérente au script « permet [...] de décrire des narrations, ou plutôt de dégager des régularités régissant des ensembles de narrations » (Gervais, 1990 : 229). Toutefois, le script prend place dans les « actions banales » du récit, dans des moments qui ne sont pas déterminants, c'est-à-dire à un niveau secondaire de l'action principale : la prévisibilité du script est liée aux actions et événements évoluant sur une courte période narrative. Il peut arriver que la prévisibilité soit « brouillée » volontairement par l'auteur, afin de jouer avec les attentes du lecteur. Ce dernier prendra même plaisir à « côtoyer » ce style d'écriture privilégié par certains auteurs, et s'y adaptera. Ainsi,

un lecteur habitué aux récits de Queneau ne s'inquiète pas outre mesure de ces inconséquences, de ces aberrations narratives. Au contraire, il apprend à apprécier cette absurdité du texte qui provient de sa propre incapacité à prévoir et comprendre les déroulements d'actions mis en scène (Gervais, 1990 : 279).

Le procédé est semblable chez Vian. Ce dernier aime jouer avec la régularité et la prévisibilité en proposant un script qui semble prévisible et en y ajoutant ou en changeant certains aspects. De plus, suite à l'insertion régulière dans le récit d'un script inédit, par exemple une habitude étrange d'un personnage, ledit script devient prévisible pour le lecteur qui finit par actualiser, en quelque sorte, le script et le relier

au personnage. Comme nous pouvons le voir dans les extraits suivants, l'abbé Petitjean, un personnage de *L'Automne à Pékin* (Vian, 1972b), présente une manière d'agir particulière.

- Combien faut-il de boulets de canon pour démolir la ville de Lyon ? continua l'abbé s'adressant à brûle-cravate à l'archéologue qui pénétrait dans la tente derrière Cuivre.
  - Onze ! répondit Athanagore.
  - Oh, zut, c'est trop. Dites trois.
  - Trois, répéta Athanagore.
- L'abbé saisit son chapelet et le dit trois fois à toute vitesse.  
(Vian, 1972b : 130)

Ou encore :

- Quel âge avez-vous ? [demanda l'abbé.]
  - Vingt ans, répondit Cuivre.
  - C'est trop, dit l'abbé. Dites trois.
  - Trois.
- Derechef, Petitjean égrena trois chapelets avec la rapidité d'une machine à écosser les petits pois.  
(Vian, 1972b : 135)

Et plus loin dans le texte :

- [...] Combien y a-t-il de pruneaux dans une caisse de pruneaux d'agents ? [...]
  - Et bien, disons vingt-cinq.
  - C'est trop, zut ! dit l'abbé. Dites trois.
  - Alors trois.
- Petitjean tira son chapelet et le dit trois fois, si vite que les grains polis se mirent à fumer entre ses doigts agiles.  
(Vian, 1972b : 201)

Cette manie qu'a l'abbé Petitjean de ne jamais vouloir réciter autant de chapelets que la réponse donnée par son interlocuteur surprend le lecteur, de prime abord. Par contre, après quelques occurrences, l'imprévisibilité se transforme en prévisibilité. Cela est dû à la régularité d'apparition de l'occurrence ; le lecteur actualise le nouveau script et l'attribue au personnage de Petitjean. Cette manière de réciter le chapelet devient une caractéristique, une habitude propre à ce personnage.

Dans son ouvrage, Gervais propose une typologie du script en trois catégories : le script de situation, le script d'interaction et le script instrumental. « Le script de situation est un déroulement d'actions fondé sur le cadre » (Gervais, 1990 : 230). Il renseigne sur l'environnement spatio-temporel où l'action se déroule. L'« introduction d'un nouveau cadre, dans l'enchaînement des situations narratives, est à chaque fois l'occasion d'un ou de nouveaux scripts » (Gervais, 1990 : 230). Qu'il s'agisse, dit Gervais, d'un saloon du Far West ou d'un salon parisien du XIXe siècle, « ces cadres définissent des déroulements d'actions prévisibles et clos » (Gervais, 1990 : 230). Ainsi, « le cadre restreint le choix des accessoires d'une situation narrative [...], il privilégie certains événements et déroulements d'actions et en écarte d'autres » (Gervais, 1990 : 233). Dans ses textes, Vian utilise le script de situation pour décrire l'aspect étrange ou insolite de certains lieux où évoluent les protagonistes. C'est le cas de l'exemple suivant, qui se déroule dans le cadre *Pharmacie*.

Colin, suivi de Chick, poussa la porte du marchand de remèdes. Cela fit « Ding !... » et la glace de la porte s'effondra sur un système compliqué de fioles et d'appareils de laboratoire.

Alerté par le bruit, le marchand apparut. Il était grand, vieux et maigre, et son chef s'empanachait d'une crinière blanche hérissée.

Il se précipita à son comptoir, saisit le téléphone et composa un numéro avec la rapidité résultant d'une longue habitude.

[...]

– Allô ! La maison Gershwin ? Voudriez-vous remettre une glace à ma porte d'entrée ?!! Dans un quart d'heure ?... Faites vite, car il peut venir un autre client... Bon...

Il reposa le récepteur qui se raccrocha avec effort.

– Messieurs, que puis-je pour vous ?

– Exécuter cette ordonnance... suggéra Colin.

[...]

– Si, répondit le marchand, vous voulez alors attendre, je vais préparer ce qu'il faut.

Colin et Chick s'assirent sur une banquette de velours pourpre, juste en face du comptoir et attendirent. Le marchand se baissa derrière son comptoir et quitta la pièce par une porte dérobée, en rampant presque silencieusement. [...] Ils regardaient les murs. Sur de longues étagères de cuivre patiné s'alignaient des bocaux renfermant des espèces simples et des topiques souverains. Une fluorescence compacte émanait du dernier bocal de chaque rangée. [...] Il y avait, sur des tables, une multitude de machines à faire les pilules et certaines fonctionnaient, bien qu'au ralenti. [...] Ils entendirent, assez loin, une porte se fermer, et le marchand de remèdes surgit soudain derrière le comptoir. [...] Une de vos machines a l'air de s'emballer... dit Colin en désignant l'engin en question.

– Ah !... dit le marchand de remèdes.

Il se pencha, prit sous son comptoir une carabine, épaula tranquillement et tira. La machine cabriola en l'air et retomba pantelante.

– Voici vos remèdes, dit-il en tirant une boîte de sa poche. [...]

– Combien vous dois-je ?

– C'est très cher, dit le marchand. Vous devriez m'assommer et partir sans payer...

– Oh ! dit Colin, je suis trop fatigué...

– Alors, c'est deux doublezons, dit le marchand. Colin tira son portefeuille.

– Vous savez, dit le marchand, c'est vraiment du vol.

– Ça m'est égal... dit Colin d'une voix morte.

Il paya et s'en alla. Chick le suivait.

(Vian, 1973 : 94-98)

Cette pharmacie vianesque est un bon exemple d'un lieu habituel où le script de situation renseigne sur l'étrangeté du lieu (pour le lecteur) plutôt que sur son caractère commun et familier, tel que l'utilisation de Gervais le propose. D'entrée de jeu, l'action du pharmacien n'est pas celle attendue par le lecteur : il se précipite sur le téléphone. De plus, nous apprenons que le « système compliqué » est placé là dans le but d'avertir le pharmacien de la présence d'un client – au lieu d'avoir une sonnette, qui serait un choix d'accessoire (au sens de Gervais) prévisible dans ce cadre – puisque l'homme « compos[e le] numéro [du vitrier] avec la rapidité résultant d'une longue habitude », lequel vitrier doit faire vite, « car il peut venir un autre client ». Ensuite, le lecteur est à nouveau surpris lorsqu'il lit le détail des objets se retrouvant sur les tablettes de la pharmacie : « une fluorescence compacte », des « machines à faire les pilules », dont

une qui « a l'air de s'emballer ». Enfin, l'occurrence se termine par deux actions du pharmacien déconcertantes pour le lecteur : le pharmacien « épaul[e] tranquillement [une carabine] et tir[e sur la machine qui s'emballer] », et le pharmacien propose à son client de l'assommer pour éviter que ce dernier n'ait à payer les médicaments trop chers. Il s'agit là d'actions qui ne sont pas conventionnellement associées à une pharmacie. Vian propose plutôt un lieu étrange pour le lecteur. Et, bien que nous voyions la nouveauté amenée par ce script de situation vianesque, il reste que le caractère d'étrangeté des lieux n'est palpable, en fait, que pour le lecteur. Colin et Chick évoluent dans cette pharmacie comme dans n'importe quel autre lieu de leur monde fictionnel.

La deuxième catégorie, le script d'interaction, se divise en trois sous-catégories : le script personnel, le script d'usage et le script d'interaction proprement dit. « Le script d'interaction est un déroulement d'actions standardisé fondé sur l'agent » (Gervais, 1990 : 234). Gervais subdivise cette catégorie car, comme il le dit, l'interaction étant une relation impliquant parfois plus d'un terme, « ces scripts se distinguent par l'autre terme impliqué dans la relation qui les fondent » (Gervais, 1990 : 235). Le script d'interaction est une catégorie intéressante pour notre recherche puisqu'elle permet de répertorier plusieurs types de comportements insolites et non usuels. Ainsi, le script personnel est une relation de l'agent à lui-même, à « ses propres déterminations, ses habitudes, ses façons d'agir privilégiées » (Gervais, 1990 : 235). Le lecteur arrivera à prévoir les comportements de l'agent selon la situation où ce dernier se trouve. Dans des cas plus pointus, nous parlerons de personnages stéréotypés, soit « des personnages dont les actions sont prévisibles parce que le résultat de l'application directe d'une

formule » (Gervais, 1990 : 237). Nous pensons ici à l'exemple présenté auparavant, concernant l'abbé Petitjean et sa manière de réciter systématiquement trois chapelets à la fois, et pas un de plus. Pour sa part, le script d'usage « met l'agent en relation avec un cadre ou un accessoire » (Gervais, 1990 : 240). Dans le cas d'une relation avec un accessoire, le script d'usage sera développé « à partir des accessoires qui requièrent une manipulation spécifique [tels l']automobile, la bicyclette [ou] le canon » (Gervais, 1990 : 240). Dans le cas d'une relation avec un cadre, l'agent interagira avec des actants dont le rôle et les actions relèvent directement dudit cadre. Gervais donne l'exemple du script *Aller au restaurant*. Les scripts d'usage seront : *Client*, *Serveur* ou encore *Cuisinier*. Ainsi, les protagonistes sont en contact avec d'autres actants « désigné[s] dans la situation narrative en fonction de ces actions usuelles qu'il[s] [sont] censé[s] accomplir » (Gervais, 1990 : 240). Toutefois, chez Vian, ces actions seront, pour la plupart, inhabituelles ou peu communes, comme nous pouvons le voir dans l'exemple suivant, où le curé du village organise un combat de boxe.

Il y avait des affiches partout. Des affiches blanches tirées en violet, sans doute à l'aide d'une machine à polycopier. CET APRÈS-MIDI, SPECTACLE DE LUXE... etcétera, etcétera [*sic*]. Le spectacle aurait lieu dans la remise derrière le presbytère. Il était, de toute évidence, organisé par le curé. [...]

[L]e curé revêtit une superbe robe de chambre jaune vif et bondit en boitant sur le ring. Il avait emmené son micro qu'il accrocha au-dessus de sa tête à un fil prévu.

« Aujourd'hui, annonça-t-il sans préambule, je combattrai devant vous en dix reprises de trois minutes, avec vigueur et fermeté, contre le diable ! » [...]

D'emblée, le diable attaqua, en courts crochets du droit qui perçaient, une fois sur trois, la garde du curé. Ce dernier se montrait cependant possesseur d'un joli jeu de jambes. [...]

(Vian, 1972a : 170-177)

Enfin, le script d'interaction proprement dit met l'agent en relation avec d'autres agents. Les relations entre les individus étant prévisibles, affirme Gervais, il est possible de détailler dans un script la manière dont les individus agissent et communiquent entre eux (Gervais, 1990 : 241-242). Le script d'interaction proprement dit englobe donc toutes les situations où les règles de politesse et les bonnes manières sont de mise, soit des « situations régies par des conventions sociales bien établies » (Gervais, 1990 : 244). Nous y retrouvons également les conversations, soit « ce qui est dit et la façon dont cela est dit » (Gervais, 1990 : 245) ainsi que les jeux de société et sportifs (Gervais, 1990 : 244). Pour illustrer la manière dont ce type de script est utilisé chez Vian, nous proposons deux exemples de conversations, où l'Accessoire se dévoile de manière évidente ou plus subtile.

Les quatre autres parlaient, genre conversation-type-de-table, passe-moi le pain, j'ai pas de couteau, prête-moi ta plume, où sont les billes, j'ai une bougie qui ne donne pas, qui a gagné Waterloo, honni soit qui mal y pense et les vaches seront ourlées au mètre. Le tout en fort peu de mort, car, en somme, Saphir était amoureux de Folavril, Lil de Wolf, et vice versa pour la symétrie de l'histoire. [...]

« Passe-moi le pain », dit Wolf.

Saphir, qui lui faisait face, allongea le bras droit, prit la corbeille et la lui tendit du bras gauche – pourquoi pas.

« J'ai pas de couteau, dit Folavril.

– Prête-moi ta plume, répondit Lil.

– Où sont les billes ? » demanda Saphir.

Puis, ils s'arrêtèrent quelques instants, car cela suffisait à entretenir la conversation pour le rôti. En outre, on ne mangeait point de rôti ce soir-là, soir de gala ; un gros poulet doré à la feuille gloussait en sourdine au centre du plat de porcelaine d'Australie.

« Où sont les billes ? » répéta Saphir.

– J'ai une bougie qui ne donne pas, remarqua Wolf.

– Qui a gagné Waterloo ? » interjecta [*sic*], sans prévenir, le sénateur Dupont, coupant la parole à Lil.

Ce qui créa un second silence car ce n'était pas prévu au programme. En manière de parade, les voix conjuguées de Lil et Folavril s'élevèrent.

« Honni soit qui mal y pense... affirmèrent-elles avec un grand calme.

– Et les vaches seront ourlées au mètre, deux fois », répondirent en canon perfectionné, Saphir et Wolf.



(Vian, 1978 : 16-19)

Et puis :

Colin, debout au coin de la place, attendait Chloé. [...] [Il] roulait le bord de ses gants et préparait sa première phrase. Celle-ci se modifiait de plus en plus rapidement à mesure qu'approchait l'heure. [...]

– Bonjour !...

Chloé était arrivée par-derrière. Il retira vite son gant, s'empêtra dedans, se donna un grand coup de poing dans le nez, fit « Ouille !... » et lui serra la main. Elle riait.

– Vous avez l'air embarrassé !...

[...] Elle prit Colin par le bras.

– Offrez-moi le bras. Vous n'êtes pas dégourdi, aujourd'hui !...

– Ça allait mieux la dernière fois, avoua Colin.

Elle rit encore, et le regarda et rit de nouveau encore mieux.

– Vous vous moquez de moi, dit Colin, piteux. C'est pas charitable.

– Vous êtes content de me voir ? dit Chloé.

– Oui !... dit Colin.

(Vian, 1973 : 39-40)

Dans le premier passage, nous voyons bien l'utilisation typiquement vianesque ressortir du script d'interaction proprement dit *Conversation lors d'un repas*. Vian glisse des éléments insolites dans un script standard connu du lecteur. C'est le sénateur Dupont qui introduit un élément de surprise (pour les autres personnages) alors qu'il réplique « sans prévenir », créant du coup « un second silence, car ce n'était pas prévu au programme » ; comme quoi le script *Conversation lors d'un repas* est bien établi dans le monde fictionnel vianesque, bien qu'il soit nouveau pour le lecteur. Dans le second passage, nous pouvons voir que les règles de politesse établies dans le monde de référence du lecteur sont inversées. En effet, dans la présentation du script typique *Deux personnes se rejoignent*, c'est Chloé qui dit à Colin de lui offrir le bras, puis elle doit lui demander : « Vous êtes content de me voir ? », plutôt que ce soit Colin qui le lui dise d'emblée, comme le veut l'usage. Ainsi, les conventions sociales en provenance du monde de référence du lecteur sont transgressées.

Le script instrumental « est le dernier type de script et il correspond à un déroulement d'actions fondé sur un accessoire » (Gervais, 1990 : 246). Ce script survient aussitôt qu'une machine, un instrument ou une arme est utilisée. Le script instrumental exige du lecteur un savoir particulier, plus technique, contrairement aux autres types de scripts qui font davantage appel à son bagage culturel. Il peut arriver que le lecteur ne possède pas le savoir nécessaire à la compréhension du script. Dans ce cas, le savoir sera soit simulé par le texte en faisant « mention de l'accessoire et du résultat obtenu, sans autres détails » (Gervais, 1990 : 249), soit pris en charge comme « c'est souvent le cas en science-fiction et dans la littérature d'anticipation, où [...] [il] ne suffit pas de mentionner l'accessoire utilisé et le résultat obtenu, il faut décrire le mode d'emploi, spécifier le script instrumental qui prévaut » (Gervais, 1990 : 250). Ce type de script est très présent chez Vian, ce dernier intégrant à ses textes des objets nouveaux (nous pensons principalement à la catégorie des Objets). Parmi les occurrences accessoires formant cette catégorie, nous retrouvons plusieurs savoirs fictifs (fabriqués) qui doivent être pris en charge par la narration afin que le lecteur puisse comprendre ce dont il est question. Par l'entremise des scripts instrumentaux, Vian semble se plaisir à introduire dans ses textes des objets nouveaux, inconnus du lecteur. Nous pensons, par exemple, au « pianocktail », tel que présenté par Colin dans *L'Écume des jours*.

- Prendras-tu un apéritif ? demanda Colin. Mon pianocktail est achevé, tu pourrais l'essayer.
- Il marche ? demanda Chick.
- Parfaitement. J'ai eu du mal à le mettre au point, mais le résultat dépasse mes espérances. J'ai obtenu à partir de la *Black and Tan Fantasy*, un mélange vraiment ahurissant.
- Quel est ton principe ? demanda Chick.

– À chaque note, dit Colin, je fais correspondre un alcool, une liqueur ou un aromate. La pédale forte correspond à l'œuf battu et la pédale faible à la glace. Pour l'eau de Seltz, il faut un trille dans le registre aigu. Les quantités sont en raison directe de la durée : à la quadruple croche équivaut le seizième d'unité, à la noire l'unité, à la ronde la quadruple unité. Lorsque l'on joue un air lent, un système de registre est mis en action, de façon que la dose ne soit pas augmentée – ce qui donnerait un cocktail trop abondant – mais la teneur en alcool. Et, suivant la durée de l'air, on peut, si l'on veut, faire varier la valeur de l'unité, la réduisant, par exemple au centième, pour pouvoir obtenir une boisson tenant compte de toutes les harmonies au moyen d'un réglage latéral. [...] Le tout est commandé par des contacts électriques et des relais. Je ne te donne pas de détails, tu connais ça. Et d'ailleurs, en plus, le piano fonctionne réellement. [...]

(Vian, 1973 : 12-13)

Comme nous pouvons le voir, le « pianocktail » n'est pas un objet connu du lecteur, mais sa description est prise en charge par le script instrumental. Ainsi, le lecteur a une bonne compréhension de l'objet introduit.

La typologie des scripts proposée par Gervais nous permet de mieux comprendre comment fonctionne le script en général. Nous pouvons, par la suite, comprendre comment Vian utilise les scripts dans ses romans. Ainsi, comme nous l'avons vu avec les exemples proposés, Vian ajoute sa touche personnelle à une utilisation plus conventionnelle du script ; il joue avec la régularité et la prévisibilité des scripts. La plupart du temps, il se sert de scripts conventionnels dans le but d'introduire des éléments plus étranges ou insolites, tels des lieux, les agissements particuliers de certains personnages ou des objets nouveaux. C'est de cette manière qu'un script conventionnel devient un script vianesque, où les éléments moins conventionnels relèvent de l'Accessoire.

#### 1.4. Conclusion

Dans ce chapitre, dans un premier temps, nous avons identifié les caractéristiques principales de l'Accessoire. Il en ressort, d'un point de vue narratif, que l'Accessoire est non fonctionnel. Nous l'avons comparé avec les notions de Fonctions et d'Indices, telles que présentées par Roland Barthes dans « Introduction à l'analyse structurale des récits ». Bien qu'ils puissent être de nature complétive, ces éléments qui composent un récit sont toujours signifiants (ou fonctionnels). Selon nous, les romans de Vian s'écartent significativement de cette conception. Dans le même ordre d'idées, mais d'un point de vue fictionnel, nous avons vu que l'Accessoire se déploie dans les mondes possibles vianesques par l'entremise de propriétés non fonctionnelles. Ces propriétés sont particulières, car elles sont mises de l'avant sans être nécessaires à la fabula alors que, de son côté, Eco postule que seules les propriétés essentielles, soit les propriétés S-nécessaires, doivent être mises de l'avant dans un monde possible. Les autres propriétés doivent être passées sous silence, ou narcotisées. Par contre, tout comme le veut Eco, Vian a besoin de la coopération du lecteur afin que ce dernier actualise les données du monde possible et les propriétés proposées (qu'elles soient indispensables au développement de la fabula ou non).

Dans un deuxième temps, nous avons posé les bases du mode d'analyse macrotextuel de l'Accessoire. Le concept central est celui de scénario (ou script). Nous avons présenté les travaux de trois théoriciens ayant étudié ce concept. Il s'agit d'Umberto Eco, dans *Lector in fabula*, de Raphaël Baroni, dans « Le rôle des scripts dans le récit » et de Bertrand Gervais, dans *Récits et actions. Pour une théorie de la lecture*. De ces textes, il ressort qu'un scénario (ou script) est une séquence d'actions

stéréotypée mettant en scène un cadre, un agent ou un accessoire (au sens de Gervais). Ici encore, la pratique de Vian s'écarte de ces conceptions : nous appelons ces occurrences des scénarios accessoire ou vianesques. L'auteur y insère des éléments non conventionnels qui viennent briser la prévisibilité et le déroulement même du scénario. Ces éléments nouveaux créent un jeu avec les attentes du lecteur puisque la prévisibilité de la séquence d'actions est altérée. De plus, nous avons vu une typologie des scripts, répertoriant le script de situation, le script d'interaction et le script instrumental. Suite à cela, nous avons présenté quelques exemples de l'utilisation vianesque des scripts. Dans les prochains chapitres de ce mémoire, où nous traiterons respectivement des Objets, des Personnages et des Animaux présents dans les romans de Vian, l'Accessoire sera mis en relief de manière plus concrète avec les notions que nous avons présentées tout au long de ce chapitre définissant l'Accessoire.



## CHAPITRE II

### LES OBJETS

#### 2.1 Introduction

Pour notre recherche, nous divisons les Accessoires en trois catégories : les Objets, les Personnages et les Animaux. La première catégorie que nous analyserons est celle des Objets. Nous regroupons dans cette catégorie les objets issus de la fabrication de l'homme, tels un vase ou une rue ; les objets « propre[s] au monde physique » (Robert, 2011 : 1674), à la nature, tels les plantes, le vent ou les sensations physiques comme le froid ; et ceux étant le fruit de la pensée et ne pouvant être perçus par les sens, telle la temporalité.

Les occurrences relatives aux Objets se démarquent par la prédominance des jeux langagiers. Ce chapitre sera donc consacré à deux procédés langagiers privilégiés de l'écriture vianesque : la prise d'une expression au pied de la lettre et l'insertion d'un vocabulaire technique. Ces deux procédés contribuent à l'élaboration d'une poétique ayant comme point central l'Accessoire, où ce dernier est le lieu d'un jeu, entre autres, avec le langage.

## 2.2 Expressions prises au pied de la lettre

Les expressions prises au pied de la lettre sont généralement des expressions considérées au sens littéral plutôt qu'au sens figuré. Un tel jeu avec le sens des mots permet à Vian d'introduire de brefs épisodes accessoires mettant en scène l'utilisation stricto sensu des expressions<sup>1</sup>. Ces courtes mises en scène laissent entrevoir la possibilité d'un basculement du jeu langagier vers le monde fictionnel, ce qui permet à Vian de jouer avec les attentes du lecteur. Voici quelques exemples.

Le froid retenait les gens chez eux. Ceux qui réussissaient à s'arracher à sa prise y laissaient des lambeaux de vêtements et mourraient d'angine.  
(Vian, 1973 : 30)

[...] [La voix de Claude Léon] résonna brusquement dans la pièce.  
– Zut ! pensa-t-il. Je vais réveiller la maison.  
Mais en prêtant l'oreille il perçut la cadence régulière, la respiration souple et posée des planchers et des murs et se rasséréna.  
(Vian, 1972b : 22-23)

La rue crevait d'ennui en longues fentes originales, pour tenter une diversion. (Vian, 1978 : 41)

La particularité de ces occurrences se retrouve dans la courte mise en scène de l'expression, où le sens littéral semble prendre vie au-delà des mots : elle donne l'impression de basculer dans le monde fictionnel<sup>2</sup>. D'abord, avec l'expression « le froid retenait les gens chez eux », le lecteur comprend d'emblée qu'il s'agit d'une manière de dire qu'il y avait peu de gens à l'extérieur à cause de la température. Et la suite du récit va dans ce sens, puisque d'autres indications sont présentes qui laissent savoir au lecteur qu'il fait froid à l'extérieur : « L'agent, au carrefour, avait caché sa tête dans sa pèlerine.

<sup>1</sup> Michel Gauthier, *L'Écume des jours: Boris Vian. Analyse critique*, Paris, Hatier, 1973, 156p.

<sup>2</sup> En lien avec cette idée de basculement, voir Marguerite Nicod-Saraiva, « L'Écume des jours, un univers stratifié », in *Boris Vian [Colloque de Cerisy]*, vol. 1, Paris, Union générale d'éditions, 1977, p.141.



[...] Des garçons de café faisaient une ronde autour de lui pour se réchauffer. » (Vian, 1973 : 30) Mais avec la suite de l'occurrence, le lecteur doit comprendre que, dans le monde fictionnel vianesque, le froid est une entité ayant la capacité de retenir physiquement les gens et qu'ainsi « ceux qui réussissaient à s'arracher à sa prise y laissaient des lambeaux de vêtements. » Notons ici que le froid, que nous considérons comme un Objet propre à la nature selon nos catégories, s'humanise dans la seconde partie de l'occurrence et présente ainsi des caractéristiques qui n'apparaissent pas comme étant S-nécessaires. Ces caractéristiques non essentielles à la fabula sont en surplus ; nous les qualifions d'Accessoires. C'est dire que ces propriétés devraient, dans un souci d'économie et d'optimisation, être narcotisées plutôt que mises de l'avant. En effet, conventionnellement, l'intérêt, autant pour l'auteur que le lecteur, « est de privilégier les propriétés qui apparaissent comme essentielles aux buts du topic » et de narcotiser les autres (Eco, 1985 : 180). Il semble donc que ce ne soit pas un tel souci qui guide la poétique fictionnelle de Vian, mais plutôt l'inverse : chez Vian, c'est l'Accessoire qui est mis de l'avant.

Dans la deuxième occurrence, c'est un Objet issu de la fabrication de l'homme, une maison, qui prend vie dans la fabula, suite à une prise au pied de la lettre. Le personnage, laissant échapper quelques paroles à haute voix alors que le calme règne (nous supposons que les autres occupants dorment), espère ne pas « réveiller la maison ». Bien sûr, le lecteur comprend qu'il s'agit de ne pas éveiller les autres occupants (il s'agirait donc d'une sorte de métonymie du lieu pour ceux qui l'habitent). Mais en poursuivant la lecture, il apparaît que c'est bien l'Objet-maison qui reste endormi, puisqu'il est possible pour le personnage de percevoir « la cadence régulière, la

respiration souple et pesée des planchers et des murs ». C'est lorsque le personnage prête l'oreille que l'on assiste à une petite scène découlant de la saisie littérale de l'expression « réveiller la maison ». Ces quelques mots sont la frontière où s'effectue le basculement du jeu langagier vers le monde fictionnel, c'est l'endroit même où prend forme l'Accessoire vianesque. C'est à ce moment précis que les attentes du lecteur sont déjouées et que ce dernier doit actualiser une nouvelle vision du monde fictionnel, qui va à l'encontre des idées préconçues : dans ce monde fictionnel, les planchers et les murs d'une maison ont une respiration « souple et posée ».

Enfin, la troisième occurrence met en scène une rue de prime abord peu fréquentée, qui « crè[ve] d'ennui ». Nous pouvons voir que le jeu langagier prend forme lorsque le sens de l'expression populaire « crever d'ennui », au sens de « mourir d'ennui » disparaît au profit du sens littéral, soit « s'ouvrir en éclatant » (Robert, 2011 : 585). Le lecteur s'aperçoit que la rue crève littéralement, « en longues fentes », et que l'ennui de ladite rue y est pour quelque chose : ce sont des « fentes *originales*, pour tenter une *diversion* ». C'est dire que cette rue a conscience, en quelque sorte, de son ennui et pour s'en détourner, pour le chasser et se distraire, elle crève littéralement, mais en faisant des fentes de forme hors du commun, atypiques. Ainsi, évoquer le sens littéral plutôt que le sens populaire figuré permet la greffe de nouvelles caractéristiques qui entraînent le basculement du jeu langagier vers le monde fictionnel. Nous pouvons alors voir un Objet-personnage, la rue, tourmenté par un sentiment typiquement humain : l'ennui.

D'autres occurrences poussent un peu plus loin l'idée de basculement dans le monde fictionnel. Dans ces cas, nous pouvons observer des expressions qui se déploient plus longuement dans le récit. Nous notons également une interaction plus concrète des Objets-personnages avec les personnages du monde fictionnel, alors qu'avec les occurrences précédentes un doute subsistait relativement à leur tangibilité fictionnelle. Pour illustrer notre propos, voici l'épisode de la chaise malade, tiré de *L'Automne à Pékin*.

[Le professeur] quitta le chevet de Cornélius et son regard se porta sur le lit voisin. La femme de service venait, profitant de ce qu'aucun malade ne l'occupait, de poser une chaise [Louis XV] dessus pour faire le ménage.

– Qu'est-ce qu'elle a, cette chaise ? dit Mangemanche, plaisantin.

– Elle a la fièvre, répondit l'interne, non moins.

– Vous vous foutez de moi, hein ? dit Mangemanche. Mettez-lui un thermomètre, on va bien voir.

Il se croisa les bras et attendit. L'interne quitta la pièce et revint avec une chignole et un thermomètre. Il retourna la chaise cul par-dessus tête, et se mit à percer un trou sous le siège. Il soufflait dessus en même temps pour faire partir la sciure. [...]

L'interne se redressa et planta le thermomètre dans le trou. On vit le mercure se ramasser sur lui-même, puis bondir, escalader les degrés à une vitesse foudroyante, et le haut du thermomètre se mit à gonfler comme une bulle de savon. [...]

A ce moment, la chaise fit retentir une horrible série de craquements osseux.

Une odeur dégoûtante se répandit autour de son lit. [...]

– Qu'est-ce qu'elle a, cette chaise. Elle fait une occlusion perforante ?

– Je crois, dit l'interne. En plus, elle a quarante-neuf de tension. [...]

(Vian, 1972b : 55-58)

Dans cet extrait, la chaise est d'abord présentée comme un simple objet sans particularité. Cet objet banal est encombrant pour la femme de service qui doit faire le

ménage de la chambre d'hôpital. C'est pour cela que la chaise se retrouve sur le lit : il s'agit d'un contexte d'abord pratique, ménager. À ce moment survient un premier décrochage contextuel faisant basculer la scène à un contexte médical ludique. Le professeur Mangemanche remarque que la scène peut être tournée en plaisanterie et feint alors de s'occuper de la chaise comme il le ferait d'un patient. C'est une première prise au pied de la lettre d'un contexte: si une chaise est sur un lit d'hôpital, c'est qu'elle doit être malade. « – Qu'est-ce qu'elle a, cette chaise ? dit Mangemanche, plaisantin. – Elle a la fièvre, répondit l'interne, non moins. » Le professeur pousse la blague un peu plus loin en demandant à l'interne d'ausculter la chaise. L'interne s'exécute, ce qui nous fera passer du contexte médical ludique au contexte médical sérieux. Suite à ce second basculement, le jeu purement langagier prend vie dans le monde fictionnel. Au moment où l'interne introduit un thermomètre dans un trou pratiqué sur la chaise, nous voyons le mercure « bondir, escalader les degrés à une vitesse foudroyante » : la chaise est bel et bien fiévreuse. Ce second basculement permet également l'introduction de caractéristiques d'humanisation. En effet, étant traitée comme une patiente ordinaire, la chaise se doit de posséder des caractéristiques qui suivent cette logique. Elle présentera alors des symptômes tels des « craquements osseux » ou de la « tension ». C'est donc dire que la chaise prend littéralement vie et devient ainsi un Objet-personnage, possédant sa propre histoire.

[Plus tard,] le professeur remarqua quelque chose d'insolite. [...] [Il] découvrit prestement la chaise Louis XV. Ses pieds s'étaient raidis. Elle avait vieilli de vingt ans. Elle était froide, inerte, et Louis XVI. Les courbes de son dossier, tendues et droites, disaient combien son agonie avait dû être pénible. [...]

Mangemanche bâilla. Il souleva la chaise avec délicatesse et la posa au pied du lit. Elle émit un dernier craquement, doux et mort, et il s'assit dessus.

[...] Angel frappa [à la porte] et il entra. Mangemanche tourna vers lui deux globes vitreux et dénués d'expression. [...]  
 – Mais si vous venez avec nous ? dit Angel. [...]  
 – Mais quoi, bran ? dit le professeur qui ne comprenait plus.  
 – Enfin. M. Onte vous a fait des propositions ?  
 – M. Onte me casse les pieds, dit Mangemanche. Depuis huit jours, je le fais piquer à l'évipan pour être tranquille.  
 – Mais il voulait simplement vous offrir une situation en Exopotamie. Médecin-chef du camp.  
 – Quel camp ? quand ?  
 (Vian, 1972b : 62-64)

Suite à sa maladie, la chaise prend littéralement « un coup de vieux ». Son apparence se transforme. La chaise Louis XV, toute en rondeurs, se raidit suite à une pénible agonie et devient ainsi d'apparence Louis XVI. Nous considérons que l'excès discursif issu de la concrétisation diégétique de ce qui n'était qu'un trait d'humour de l'ordre de la feintise est Accessoire. C'est dire que l'épisode de la chaise malade peut être qualifié de digression non fonctionnelle d'un point de vue narratif, car il occulte et retarde la présentation de Cornélius Onte, pivot important du récit : il cèdera sa place de médecin-chef du camp en Exopotamie au professeur Mangemanche à cause de sa blessure à la hanche (raison de son séjour à l'hôpital, dans une chambre où se trouve une chaise particulière). Ainsi, le récit débute réellement lorsqu'il n'est plus question de la chaise. Cette dernière meurt donc, passant d'Objet-personnage à simple Objet.

Il faut également noter que l'Accessoire se retrouve dans le basculement du jeu langagier vers le monde fictionnel. Sans ce basculement, la plaisanterie du professeur Mangemanche (« Qu'est-ce qu'elle a, cette chaise ? ») resterait un court incident certes amusant mais banal. Mais, dans le cas présent, nous voyons une chaise acquérir des caractéristiques humaines et ainsi devenir un Objet-personnage. Et cet Objet-personnage,

que le lecteur a vu prendre vie, connaîtra même une certaine évolution dans le monde fictionnel et ce, jusqu'à sa mort.

À la lumière des exemples analysés, nous constatons que l'Accessoire se déploie à un moment précis : lors du basculement du jeu langagier vers le monde fictionnel. Suite à l'expression qui servira de jeu langagier, une mise en scène est introduite. Cet ajout nous intéresse, car c'est à ce moment que le lecteur rencontre l'Accessoire. De plus, c'est lors de cette courte mise en scène que l'Objet se voit greffer des caractéristiques humaines lui permettant d'accéder à l'état d'Objet-personnage. À ce stade, une certaine interaction dudit Objet-personnage avec d'autres personnages appartenant au monde fictionnel en question est rendue possible. L'expression détournée de son sens prend alors littéralement vie dans le monde fictionnel. De cette manière, les nombreux basculements du jeu langagier dans le monde fictionnel font que la scène accessoire interpelle le lecteur d'une nouvelle manière, typiquement vianesque.

### **2.3 Vocabulaire technique**

L'insertion d'un vocabulaire technique est un procédé qui revient fréquemment dans les romans à l'étude et que nous considérons comme caractéristique de la poétique vianesque<sup>3</sup>. Il s'agit d'ajouts d'un registre de langage distinct apportant des précisions qui ne sont pas toujours compatibles avec le savoir de base du lecteur. Nous verrons que Vian se plaît à insérer des connaissances techniques inconnues du lecteur pour le déstabiliser.

---

<sup>3</sup> Michel Gauthier, *L'Écume des jours: Boris Vian. Analyse critique*, Paris, Hatier, 1973, p.84.

Chez Vian, ce procédé, lié à la description, va à l'encontre des règles conventionnelles de diffusion du savoir, propres à la fonction mathésique<sup>4</sup> où il s'agit, pour l'auteur, « [de] transf[érer] les savoirs [qu'il a] enregistrés par l'intermédiaire d'une mise en scène fictionnelle qui consiste à *naturaliser* l'insertion de l'autre discours (le document) dans le texte 'narratif' » (Adam et Petitjean, 1989 : 27). En d'autres termes, les savoirs techniques de l'auteur doivent habituellement se fondre dans le texte ; le lecteur doit percevoir dans le roman une certaine homogénéité, et non une certaine hétérogénéité plus ou moins hermétique. Ainsi, dans l'optique d'une poétique basée sur l'Accessoire et où l'Accessoire est le lieu d'un jeu avec le langage et le savoir ordinaire, nous considérons que l'utilisation vianesque du vocabulaire technique prend tout son sens.

La première occurrence que nous présenterons est tirée de *L'Écume des jours*. Elle met en scène Colin, qui invite Chloé à danser, lors d'une fête.

[Colin] lâcha Alise et alla inviter Chloé. Elle le regarda. Elle riait et mit la main droite sur son épaule. [...] Il réduisit l'écartement de leurs deux corps par le moyen d'un raccourcissement du biceps droit, transmis, du cerveau, le long d'une paire de nerfs crâniens choisie judicieusement.  
(Vian, 1973 : 34)

Dans cet extrait, nous remarquons que l'action banale et connue de tous *se rapprocher* a été décortiquée puis exprimée avec des termes plus complexes. L'utilisation de ces derniers vient créer une variation dans le registre de langue en vigueur. Une herméticité est ainsi créée par l'emploi d'expressions d'apparence technique telles le « raccourcissement du biceps » et la « paire de nerfs crâniens ». Selon Adam et Petitjean,

---

<sup>4</sup> Jean-Michel Adam et André Petitjean, *Le texte descriptif. Poétique historique et linguistique textuelle*, Paris, Nathan, 1989, p.26-33.

ce type de transfert de savoirs techniques n'est pas recommandé. Mais, chez Vian, cette non-conformité permet un jeu à la fois avec le langage et le savoir ordinaire du lecteur.

Le second exemple, tiré également de *L'Écume des jours*, est semblable au précédent, en ce sens que Vian privilégie l'utilisation d'une expression technique. Nous y voyons Nicolas, le cuisinier, offrant à boire au docteur, qui vient d'arriver. Voici de quoi a l'air le breuvage en question : « C'était, dans un réceptacle silico-sodo-calcique vitrifié, un breuvage de couleur particulière, tirant sur le pourpre de Cassius et le vert de vessie avec un léger écart vers le bleu de chrome. » (Vian, 1973 : 88) D'entrée de jeu, Vian décrit le contenant en utilisant un adjectif technique : « silico-sodo-calcique ». Il s'avère que ce terme renvoie au type de verre commercial le plus courant, utilisé entre autres pour la fabrication de bouteilles<sup>5</sup>. L'auteur choisit donc d'utiliser un vocable décrivant la composition chimique du type de verre le plus commun. Ce choix n'est pas fait dans le but d'aider le lecteur en acclimatant dans le texte un savoir de l'auteur. Au contraire, l'introduction d'un tel terme technique déstabilise ledit lecteur et le force à s'arrêter pour comprendre de quoi il s'agit ou tout simplement à poursuivre sa lecture en tentant de sémantiser « à tâtons » ce nouveau terme. Dans tous les cas, le lecteur est doublement déstabilisé puisque la deuxième partie de l'occurrence contient également un ajout de vocabulaire technique. En effet, dans le but de décrire la couleur du breuvage contenu dans le « réceptacle silico-sodo-calcique », Vian n'hésite pas à utiliser des adjectifs de couleur tels « pourpre de Cassius » et « vert de vessie ». Bien qu'il s'agisse de pigments existants, ces termes n'évoquent pas forcément d'emblée une image précise chez le

---

<sup>5</sup> Encyclopaedia Britannica, «Soda-lime glass », [En ligne], <http://www.britannica.com/EBchecked/topic/551995/soda-lime-glass>, 2013.



lecteur. Ce dernier devra, encore une fois, soit actualiser les nouvelles données en s'informant, soit poursuivre sa lecture en espérant trouver réponse plus loin dans le texte (réponse qu'il ne trouvera pas). Vian semble se plaisir à aller à l'encontre des stratégies textuelles généralement utilisées, telles que celle décrite par Eco dans *Lector in Fabula*. Eco y dit

[qu']en général, dans un texte l'auteur veut faire gagner, et non pas perdre, [le lecteur]. [...] [Ainsi, l'] auteur doit se référer à une série de compétences [...] qui confèrent un contenu aux expressions qu'il emploie. Il doit assumer que l'ensemble des compétences auquel il se réfère est le même que celui auquel se réfère son lecteur. C'est pourquoi il prévoira un Lecteur Modèle capable de coopérer à l'actualisation textuelle de la façon dont lui, l'auteur, le pensait et capable aussi d'agir interprétativement comme lui a agi générativement. [Pour ce faire, il] a de nombreux moyens à sa disposition : le choix d'une langue [...], le choix d'un type d'encyclopédie [...], le choix d'un patrimoine lexical et stylistique donné... (Eco, 1985 : 67-68)

Ainsi, au lieu de faciliter la tâche à son lecteur, Vian le soumet à des variations langagières et stylistiques. Nous estimons que les insertions vianesques de vocabulaire technique ont pour but de déstabiliser le lecteur, donc de le faire « perdre », pour reprendre le terme d'Eco. Ces ajouts hétéroclites, parfois hermétiques, sont Accessoires en ce sens qu'ils favorisent les jeux avec le langage ou ceux avec les attentes et le savoir de base du lecteur.

La dernière occurrence relative à l'insertion d'un vocabulaire technique que nous présenterons provient du début du *Premier mouvement* de *L'Automne à Pékin*. Elle contient plusieurs variations susceptibles de mettre au défi le savoir de base du lecteur. Il s'agit de la première apparition d'Athanagore, l'archéologue.

Alors, comme il avait faim, Athanagore Porphyrogénète reposa son marteau archéologique, et, fidèle à sa devise (*sit tibi terra levis*), entra sous sa tente pour déjeuner, laissant là le pot turcique qu'il achevait de désincruster.

Puis, pour la commodité du lecteur, il remplit la fiche de renseignements suivante, reproduite ci-dessous in extenso, mais en typographie seulement :

Taille : 1m65

Poids : 69 kilogrammes force

Cheveux : grisonnants

Système pileux résiduaire : peu développé

Âge : incertain

Visage : allongé

Nez : foncièrement droit

Oreilles : type universitaire en anse d'amphore

Vêtue : peu soignée et les poches déformées par un bourrage sans scrupule

Caractères annexes : sans aucun intérêt

Habitudes : sédentaires en dehors des périodes de transition

Ayant rempli cette fiche, il la déchira, car il n'en avait absolument pas besoin, vu qu'il pratiquait depuis son jeune âge, le petit exercice socratique nommé vulgairement : **γνωθι σεαυτον**

(Vian, 1972b : 67)

D'emblée, le lecteur est confronté à une expression en langue étrangère. Il s'agit de la locution latine « *Sit tibi terra levis* », « Que la terre te soit légère. » Elle est présentée sous sa forme latine, comme s'il s'agissait d'une expression couramment utilisée et connue de tous, ce qui n'est pas le cas. Cette première variation appelle la coopération du lecteur de deux manières. La première, de base, est de comprendre la signification même, en français, de la locution latine. La seconde est de déceler le jeu langagier ainsi exprimé. Dans le contexte habituel (soit un contexte funéraire), cette locution est prise au sens figuré et signifie que nous souhaitons au défunt un sort pas trop pénible pour la suite des choses. Dans un contexte où il s'agit de la devise personnelle d'un archéologue, c'est au sens littéral que nous devons comprendre la locution : que la terre ne soit pas un obstacle lors des fouilles archéologiques.

Ensuite, une cassure dans la narration est créée par l'insertion d'une liste dressant les caractéristiques physiques principales d'Athanagore. Suggérant la

trivialité du propos, c'est le protagoniste, soit Athanagore, qui « remplit [une] fiche de renseignements [...] pour la commodité du lecteur » – fiche que le narrateur prendra tout de même soin de reproduire « in extenso, mais en typographie seulement » – qu'il détruira immédiatement après, car il connaît déjà toutes ces choses puisqu'il pratique l'exercice socratique « γνῶθι σεαυτον ».

Cette expression grecque clôt le passage et ajoute une ultime variation technique. Tout comme pour la locution latine du début, il s'agit, pour le lecteur, d'en connaître la signification. Ici, « Connais-toi toi-même » est utilisé dans un sens détourné, puisque les renseignements qu'Athanagore énumère sont des caractéristiques physiques plutôt que du domaine de l'esprit (sens habituel).

En somme, ce passage cumule les variations dans le ton et dans le langage et ce, en jouant avec des niveaux de technicité importants. De plus, il s'avère qu'en plus de faire appel aux connaissances du lecteur, les variations sont également le lieu d'un jeu avec le langage. C'est dire que la contribution du lecteur est doublement mise à l'épreuve.

## 2.4 Conclusion

Tout au long de ce chapitre, nous avons pu voir que l'Accessoire est bel et bien présent dans les principaux jeux langagiers vianesques : la prise d'une expression au pied de la lettre et l'insertion inopinée d'un vocabulaire technique.

Concernant les expressions prises au pied de la lettre, il est ressorti que le basculement de l'expression dans l'univers fictionnel était un moment charnière pour l'Accessoire. Ce basculement est rendu possible par la mise de l'avant de caractéristiques qui ne sont pas S-nécessaires (qui devraient, de manière conventionnelle, être narcotisées). Ainsi, un Objet se voit attribuer, par exemple, des caractéristiques humaines, lui conférant le statut d'Objet-personnage. Et à partir de cela, le lecteur est à même de constater la présence, dans le monde fictionnel, dudit Objet-personnage par les interactions qu'il peut avoir avec les personnages du monde fictionnel. Nous avons également constaté, avec la prise de l'expression au pied de la lettre, qu'une poétique prenant le contrepied de certaines conventions narratives était un aspect dominant de l'écriture vianesque. Cette manière de faire est revenue à plusieurs reprises : par exemple, des propriétés étaient mises de l'avant alors qu'elles n'étaient pas S-nécessaires.

Nous avons également pu le voir dans les cas d'insertion de vocabulaire technique. L'auteur introduit son savoir technique sans le naturaliser, c'est-à-dire sans tenter de le fondre dans le texte. De plus, l'auteur déstabilisera volontairement son lecteur entre autres par des insertions inopinées de langage d'un certain niveau technique qui s'avèrent souvent hermétiques. Toutes ces utilisations inhabituelles sont des manières utilisées par Vian pour jouer avec le langage. Ainsi, les expressions prises au pied de la lettre et les insertions de vocabulaire technique sont des endroits privilégiés où l'Accessoire peut se déployer.

## CHAPITRE III

### LES PERSONNAGES

#### 3.1 Introduction

Notre recherche présente l'Accessoire selon des catégories distinctes : nous venons d'analyser les Objets ; nous ferons dans le présent chapitre l'analyse des Personnages. Nous présenterons de nouveaux aspects de la poétique vianesque, soit les scénarios et les scripts, d'une part, et le Personnage-objet, d'autre part. Nous analyserons, dans un premier temps, des occurrences accessoires où la transgression d'un script occupe une place prépondérante, qu'il s'agisse d'un script d'interaction proprement dit ou d'un script d'usage. Nous verrons que ces transgressions, qui sont mises de l'avant, viennent perturber le récit. La prépondérance qui leur est accordée dans les romans n'aurait en principe pas lieu d'être puisqu'il s'agit d'occurrences non fonctionnelles sur les plans autant narratif que fictionnel. De plus, nous observerons que certains gestes ou actions propres à un personnage (script personnel) peuvent également troubler le déroulement normal d'une action et que cette perturbation est en surplus par rapport au récit. Nous verrons alors que ces passages font ressortir un trait type de l'écriture vianesque : le jeu avec les attentes du lecteur. Dans un deuxième temps, nous analyserons des occurrences dans lesquelles les personnages possèdent des propriétés réificatrices, soit des propriétés appartenant à la catégorie des Objets. Nous verrons que ces propriétés, qui créent des perturbations accessoires à l'intérieur du récit, relèvent

d'un jeu avec le langage typiquement vianesque : ce sont des expressions prises au pied de la lettre.

### **3.2 Les scénarios et scripts**

Bertrand Gervais a proposé une typologie des scripts, comme nous l'avons vu précédemment, où il les divise selon que le déroulement d'action est fondé sur le cadre (script de situation), sur l'agent (script d'interaction) ou sur l'accessoire – terme de Gervais, utilisé au sens d'objet ou instrument – (script instrumental). Bien entendu, dans ce chapitre portant sur les Personnages, c'est le script d'interaction qui nous intéresse. Souvenons-nous que le script d'interaction concerne soit l'agent mis en relation avec un autre agent (script d'interaction proprement dit), lorsque les deux agents doivent se plier aux règles établies par les conventions sociales, par exemple à l'occasion d'une conversation ordinaire ; soit l'agent mis en relation avec un accessoire nécessitant un savoir particulier ou avec un autre agent dont les actions relèvent du cadre (script d'usage), par exemple l'utilisation d'un fusil ou bien la rencontre d'un cuisinier (dans le cadre *Restaurant*) ; soit l'agent face à lui-même (script personnel), par exemple lorsqu'on envisage la prévisibilité de ses comportements stéréotypés.

#### **3.2.1 Script d'interaction proprement dit**

L'Accessoire est nettement plus présent dans les scripts d'interaction proprement dits que dans les scripts personnels ou d'usage, du fait de toutes les conventions sociales implicites en jeu lors d'interactions. Les conventions sociales sont des scénarios culturellement préétablis, destinés à réguler les interactions : ce sont des codes de conduite. L'Accessoire qui s'insère dans un tel scénario vient le déranger, modifier son

aboutissement régulier sans but apparent qui justifierait la pertinence de son intrusion. Les codes de conduite sont courants et nombreux dans notre société : dès que nous nous trouvons en présence d'autrui, nous sommes assaillis de contraintes que nous ne remarquons plus, et qui sont ici mises de l'avant par l'entremise des scripts vianesques. Nous qualifions de « scripts vianesques » les scripts transgressés par Vian dans ses romans, car l'auteur se les approprie et le lecteur y voit non plus une transgression comme telle, mais plutôt une marque du style de Vian. Le script d'interaction proprement dit concerne les relations avec d'autres agents et regroupe principalement les règles de politesse et les conventions sociales, les règles de la conversation et celles des jeux de société et sportifs. Le comportement des personnages concerne également l'ensemble des réactions d'un individu causées par un événement extérieur. Bien que propres à chacun, ces réactions sont tout de même prévisibles, à un certain point, puisqu'elles font partie du conditionnement sociétal des individus ainsi que de leur caractère. Les occurrences accessoires que nous présenterons sont relatives à la transgression des conventions sociales.

La transgression des conventions sociales par les personnages prend une forme particulière dans les romans de Vian. Elle ne survient pas accidentellement, mais peut être commise délibérément par les personnages. La transgression devient alors évidente pour le lecteur, qui s'attendra à ce que l'occurrence ait des répercussions sur le plan narratif ou fictionnel. Mais il s'avère que les occurrences transgressives sont Accessoires, sans but apparent dans la suite narrative ou fictionnelle. Bien que mis au premier plan dans la scène où ils se déroulent, ces agissements transgressifs n'auront pas de conséquence sur la progression de l'action : l'action reprendra au point où elle

était avant l'occurrence transgressive. Sur le plan fictionnel, ces occurrences sont également non fonctionnelles. Certes mises de l'avant, les propriétés transgressives ne sont toutefois pas essentielles à la fabula puisqu'il ne s'agit pas de propriétés S-nécessaires. Ainsi, dans les occurrences suivantes, le personnage d'Amadis pourrait agir autrement sans que le lecteur n'y perçoive de conséquences sur le plan narratif ou fictionnel.

- Elle est dans sa chambre. Pourquoi me demandez-vous où elle est ?
  - Pour que vous soyez inquiet, dit Amadis.
  - Je sais très bien qu'elle est dans sa chambre.
  - Alors, ça n'a pas servi, dit Amadis. C'est tout.
- (Vian, 1972b : 274)

Ou encore

- On tapait à la porte d'Amadis Dudu depuis déjà cinq bonnes minutes. Amadis regardait sa montre pour compter combien de temps il fallait avant que sa patience fût à bout. [...]
- Entrez, rugit-il d'une voix rageuse. [...]
  - Je vous dérange ?
  - Naturellement, dit Amadis.
- (Vian, 1972b : 106)

Dans ces deux exemples, les conventions sociales sont délibérément transgressées par le personnage d'Amadis Dudu. Ce type de comportement est peu encouragé dans notre société de référence et il semble qu'il en aille de même dans le monde fictionnel vianesque puisque la convention est explicitée. Dans le premier extrait, Amadis veut sciemment rendre Colin inquiet. Colin relève l'anomalie, la singularité de la situation : « Pourquoi me demandez-vous où elle est ? » Une anomalie est également relevée dans le second extrait, « Je vous dérange ? », bien qu'elle soit beaucoup plus évidente : le personnage frappe à la porte d'Amadis pendant cinq minutes pour finalement se faire répondre « d'une voix rageuse ». Dans ces exemples, les scripts (séquences typiques d'actions) ne sont pas suivis, ce sont même les actions contraires qui s'y déroulent : au



lieu de rassurer, nous voulons qu'une personne s'inquiète ; nous testons délibérément les limites de sa propre patience. Il y a dans le discours certaines règles, les lois de convenance, selon lesquelles

tout individu, dans l'interaction sociale, tient avant tout à sauver la face ; [Brown et Levinson] distinguent la *face négative*, qui est le besoin (...) de défendre le territoire de son moi, et la *face positive*, c'est-à-dire le besoin d'être reconnu et apprécié par autrui. En principe, il est de l'intérêt de chacun des interlocuteurs de maintenir la face de l'autre, afin de ne pas mettre en danger la sienne propre.  
(Kerbrat-Orecchioni, 1991 : 229)

Partant de cela, nous constatons que, dans le premier exemple, Amadis ne préserve pas la face négative de l'autre en voulant délibérément le rendre inquiet, stratégie qu'il avoue sans détour ni honte. Et, d'« une manière générale, [l]es lois de convenance nous disent que les intérêts de l'autre doivent passer avant les siens propres. [...] [S]e dévaloriser soi-même, c'est moins grave que de dévaloriser l'autre. » (Kerbrat-Orecchioni, 1991 : 238) Sur le plan narratif, les transgressions sont non fonctionnelles, car elles ne font pas avancer l'action. Dans le premier exemple, la transgression est détectée, et donc avorte : « Alors, ça n'a pas servi, dit Amadis. C'est tout. » À la suite de cette transgression, la conversation reprend comme si rien ne s'était passé. C'est dire que cette scène ne procure aucun apport notable. Dans le second exemple, c'est Amadis lui-même qui met sa face négative en danger : il calcule rationnellement un débordement émotif. Des règles existent

concernant le comportement [du locuteur] vis-à-vis de [lui-même]. [Il s'agit de] ne pas perdre trop manifestement la face, [de ne] pas laisse[r] impunément dégrader votre *image* [...] et ne [pas contribuer] vous-même à cette dégradation.  
(Kerbrat-Orecchioni, 1991 : 235)

Similairement à la loi de convenance évoquée, il existe également la *loi de dignité* dictant de « ne pas *se diffamer* soi-même » (Kerbrat-Orecchioni, 1991 : 235). Amadis

transgresse les règles de convenance, mais sans que tout cela, au final, n'ait une réelle incidence sur la suite des choses. Bien que cette occurrence occupe une place importante (le chapitre débute par l'occurrence transgressive), l'action n'est ni modifiée, ni propulsée. La transgression se termine, Athanagore la relève : « C'est parfait [...]. Comme ça, vous vous rappellerez de [*sic*] ma visite » (Vian, 1972b : 106), puis l'action reprend son cours. L'archéologue obtient le renseignement qu'il était venu chercher chez Amadis, puis plus rien ne fera référence à cet incident. Pour ces raisons, cette transgression est non fonctionnelle sur le plan narratif.

La question de la non-fonctionnalité des transgressions, que nous avons maintes fois relevée, est un des éléments qui font que les occurrences présentées sont caractéristiques de l'écriture vianesque. En effet, c'est dans l'Accessoire que se déploie le jeu vianesque avec les attentes du lecteur. Et ici, c'est par l'utilisation particulière du script d'interaction proprement dit que l'on constate que Vian semble effectivement se plaire à contrevenir aux règles implicites autant de l'écriture que de la société.

### **3.2.2 Script d'usage**

#### **3.2.2.1 Issue inattendue du script**

Quoique moins fréquentes que celles mentionnées précédemment, les occurrences proposant un script d'usage montrent un fonctionnement similaire : les transgressions sont souvent mises de l'avant comme s'il s'agissait d'éléments essentiels pour la suite du récit, mais n'apportent aucun débouché narratif. Dans l'exemple qui suit, nous verrons un personnage accomplir des actions en contradiction avec la nature

de son script d'usage, soit son métier. Nous devons savoir que le script d'usage présente l'agent « en relation avec un cadre ou un accessoire » (Gervais, 1990 : 240) : les actions de l'agent se déroulent en fonction du statut de celui-ci, en fonction de son rôle préétabli par sa situation. Bref, ce sont des actions usuelles qu'un personnage doit accomplir dans un cadre particulier, comme le lieu de travail. Elles sont « issues » non pas de sa personnalité mais de la fonction qu'il occupe. Ainsi, un cuisinier posera certains gestes qu'un client ne posera pas, et vice versa.

C'est par exemple le cas de cet archéologue qui vient de découvrir un objet ancien.

Le pot, de grande taille, en porcelaine grossière, était peint, au fond, d'un œil que le calcaire et la silice obstruaient à moitié. À petits coups précis, Athanagore fit sauter les éclats pétrifiés, dégageant l'iris et la pupille. [...] Lorsque le nettoyage fut chose faite, il remplit le pot de sable, [...] le retourna sens dessus dessous et le brisa de plusieurs coups de marteau, puis il ramassa les fragments épars. Ainsi, le pot tenait très peu de place et pourrait entrer dans une boîte du modèle standard, sans déparer la régularité des collections du maître, qui tira de sa poche le réceptacle en question.  
(Vian, 1972b : 71)

Briser une poterie ancienne est bien la dernière chose à laquelle le lecteur s'attend de la part d'un archéologue.<sup>1</sup> Le lecteur est déjoué par la fin inattendue d'un tel scénario, mais également par l'attitude exagérément désintéressée de l'archéologue. Ce dernier ne semble pas se soucier des vestiges qu'il déterre, ce qui va à l'encontre de l'idée que nous nous faisons du métier d'archéologue.

---

<sup>1</sup> Nicole Buffard-O'Shea, *Le Monde de Boris Vian et le grotesque littéraire*, New York, Bern, Berlin, Frankfurt/M., Paris, Wien, Peter Lang, 1993, 141 p.

Ainsi, la non-fonctionnalité narrative se confirme, d'un point de vue macrotextuel, par certaines actions posées par Athanagore qui vont à l'encontre du script d'usage *Archéologue*. Et comme nous avons pu le voir, la transgression d'un script est une caractéristique récurrente, et donc importante, de l'écriture vianesque.

### 3.2.2.2 Modification dans la progression du script

Il peut arriver que les rôles des protagonistes soient en quelque sorte inversés, c'est-à-dire qu'aucun ne se conforme à l'attitude habituelle et à la logique d'usage. Dans un tel cas, l'issue du script n'est pas nécessairement nouvelle et inattendue : c'est plutôt toute la progression du script qui se voit modifiée. Ce type de non-conformité sera alors considéré comme non fonctionnel si, à la fin de la séquence, le résultat est le même que si tout s'était déroulé de manière conventionnelle. Il s'agira d'une occurrence non fonctionnelle sur le plan narratif, la scène en question pouvant être omise sans que cela ne vienne affecter le déroulement du récit. Tel est le cas dans l'exemple suivant où, à la suite d'un changement dans l'attitude des personnages, le script d'usage *Négociation chez l'antiquaire* sera changé au point où un antiquaire ne cherchera pas à acquérir un objet rare au meilleur prix.

- Votre pianocktail est un truc fantastique, dit l'antiquaire, je vous en offre trois mille doublezons.
- Non, dit Colin, c'est trop.
- J'insiste, dit l'antiquaire.
- Mais c'est idiot, dit Colin. Je ne veux pas. Deux mille, si vous voulez.
- Non, dit l'antiquaire. Rempportez-le, je refuse.
- Je ne peux pas vous le vendre trois mille, dit Colin, c'est un vol !...
- Mais non... insista l'antiquaire. Je peux le revendre quatre mille la minute d'après...
- Vous savez bien que vous le garderez, dit Colin.
- Évidemment, dit l'antiquaire. Écoutez, coupons la poire en deux : deux mille cinq cent doublezons.

– Allons, dit Colin, d'accord.  
(Vian, 1973 : 126)

Ici, l'issue du script est la même que lors d'une transaction suivant le script d'usage *Négociation chez l'antiquaire*. L'inhabituel se trouve dans la manière dont cette transaction se déroule, car l'acheteur – l'antiquaire – ne veut pas baisser son offre alors que le vendeur – Colin – insiste pour vendre son *pianocktail* à un prix moindre. Dans ce passage, ni l'acheteur ni le vendeur ne suivent le script d'usage imposé par leur fonction respective. La non-fonctionnalité de cette transgression réside dans le fait que la transaction, au final, est la même que si les protagonistes avaient suivi leur script d'usage respectif. Ainsi, sur le plan narratif, toute la négociation inhabituellement dirigée par l'antiquaire n'offre aucun débouché notable qui expliquerait sa présence, sa fonctionnalité.

### **3.2.3 Script personnel**

Présentons enfin quelques occurrences concernant le script personnel de certains protagonistes, qui deviennent eux-mêmes des stéréotypes en raison de leurs habitudes particulières, de leurs façons d'agir privilégiées. Les personnages ecclésiastiques, présents dans tous les romans à l'étude, ont certes leur raison d'être sur le plan narratif : ce ne sont pas des personnages inutiles et leur statut d'ecclésiastique sert le propos. On retrouve, par exemple, l'abbé Grille, dans *L'Herbe rouge*, qui sert en quelque sorte de guide lors des réminiscences de Wolf ; ou, plus concrètement, le Religieux, de *L'Écume des jours*, qui officie au mariage de Colin et Chloé. Cependant, c'est dans leurs agissements que se déploie l'Accessoire, car ces comportements sont empreints d'une non-fonctionnalité récurrente.

Cela peut se traduire par le fait que les hommes d'Église profèrent un discours religieux dénaturé et réducteur. Par exemple, les prières et les formules rituelles sont comparées à des comptines pour enfants.

- Nous pourrions vous accompagner.
  - Et ma conscience ?... dit Petitjean. Pimpanicaille, roi des papillons...
  - En jouant à la balle s'est cassé le menton !... s'exclamèrent en chœur les trois autres.
  - Bon, dit Petitjean. Si vous connaissez le rituel aussi bien que moi, vous pouvez venir tous les trois.
- (Vian, 1972b : 141)

Ou encore

- L'archéologue se mit à rire et enleva son casque colonial qu'il accrocha à un clou.
- Je vous suis, dit-il.
  - Une oie, deux oies, trois oies, quatre oies, cinq oies, six oies !... dit l'abbé.
  - Sept oies, dit l'archéologue.
  - Amen ! dit Petitjean.
- Il se signa et sortit le premier de la tente.
- (Vian, 1972b : 204)

Ces chansonnettes sont autant de « mots de passe » qui permettent à ceux qui se les rappellent de montrer leur allégeance religieuse. Le roman *L'Automne à Pékin* est ponctué de ce type de passages, ce qui exacerbe l'aspect caricatural de la religion. En répétant sans cesse ces comptines, le personnage devient en quelque sorte une caricature de lui-même. La répétition à outrance de ces formules rituelles fait que ces occurrences deviennent non fonctionnelles, elles n'apportent plus rien au récit qui, cependant, s'en voit saturé. De plus, cette manière d'agir, cette propriété, ne sert pas la fabula. Ces passages pourraient être omis sans difficulté. Dans le premier exemple, les phrases rituelles sont prononcées pour apaiser la conscience de Petitjean qui, en peu de temps, revient sur sa décision. Déjà, nous constatons la non-fonctionnalité du fait que toutes

ces formalités ne servent finalement à rien : Angel, Athanagore et Cuivre accompagnent Petitjean. De plus, au fil du récit, le lecteur constate que ladite conscience de l'abbé est rarement troublée par ses écarts de conduite, ce qui rend les comptines rituelles doublement non fonctionnelles. C'est le cas, surtout, dans le passage où il évoque un possible désordre de conscience. Dans le second exemple, la non-fonctionnalité narrative est frappante puisque l'occurrence clôt le chapitre et ne sera pas reprise ultérieurement. C'est dire que sa présence n'influe sur aucune action, ni même sur l'action en cours, soit la sortie des deux hommes de la tente. Et, comme c'était le cas dans le premier exemple où les phrases rituelles servaient à apaiser la conscience de l'abbé, ici, aucune raison n'est soulignée ou suggérée qui expliquerait la présence desdites phrases rituelles. Cela démontre, encore une fois, la non-fonctionnalité de ce passage.

Comme nous avons pu le voir, qu'il s'agisse d'un script d'usage, d'interaction proprement dit ou personnel, ce qui rend le script intéressant pour notre recherche est le fait que les séquences types d'actions soient transgressées ou modifiées et que ces transgressions, en dehors des scènes en question, n'aient aucune répercussion : la transgression est sans incidence sur le développement narratif. Les transgressions contribuent à mettre de l'avant diverses propriétés ou particularités des personnages, qui prennent alors, pour le lecteur, une certaine importance. Mais en analysant le phénomène, il ressort que ces particularités ne sont ni importantes, ni essentielles autant pour la suite du récit que pour le bon déroulement de l'action. Les propriétés mises de l'avant semblent être S-nécessaires, essentielles à la fabula, mais il n'en est rien. Toutes ces propriétés sont non fonctionnelles. Nous devons aussi souligner que, dans plusieurs

cas, la mise de l'avant d'une propriété par la transgression d'un script ne fait que retarder l'action en cours au lieu de la propulser ou d'assurer son bon déroulement. Cela montre la non-fonctionnalité d'un tel procédé. Une séquence d'action conventionnelle passerait du point A au point B. Ici, l'action part du point A, bifurque vers X – la transgression accessoire – puis repart vers le point B. Le passage vers X, bien que mis au premier plan, demeure une intercalation, une perturbation accessoire sans fonction narrative, ni fictionnelle. En fait, l'intérêt majeur de l'étude de ces passages pour notre recherche est que cette non-fonctionnalité est l'essence même d'une poétique vianesque où l'Accessoire serait le lieu d'un jeu, entre autres, avec les scénarios et le savoir ordinaire. C'est dire que Vian se plaît à présenter, dans ses romans, des situations qui semblent évidentes, voire clichées, pour le lecteur, autant dans leur déroulement que dans leur finalité. Et, au moment où le lecteur s'y attend le moins, un élément inattendu est inséré, qui vient perturber à la fois le déroulement du récit et les attentes lectorales. C'est de cette manière que le jeu vianesque prend place dans les scénarios. Et, introduit de manière récurrente, il devient une caractéristique importante de l'écriture de Vian.

### **3.3 Le Personnage-objet**

#### **3.3.1 Propriétés réificatrices**

Dans le chapitre précédent, nous avons vu que certains Objets étaient investis de propriétés accessoires, c'est-à-dire spécifiques à une catégorie et transférées à une catégorie étrangère. Nous avons vu, alors, des Objets dotés de propriétés humaines ; nous présenterons maintenant des Personnages affublés de caractéristiques en



provenance de la catégorie des Objets : il s'agit du procédé de *réification*.<sup>2</sup> Dans les exemples qui suivent, nous verrons que les propriétés réificatrices sont mises de l'avant. Leur importance réelle est alors exagérée et leurre le lecteur : les propriétés réificatrices n'ont pas de véritable raison d'être dans les scènes en question, elles s'avèrent non fonctionnelles. L'intérêt de ces passages se situe dans le fait que l'on voit se développer un jeu avec le langage typiquement vianesque, soit une prise au pied de la lettre de certaines expressions.

À quelques reprises, les personnages sont dotés de caractéristiques propres aux Objets, c'est-à-dire avec des particularités qui ne se retrouvent habituellement pas chez les humains. Par exemple, un personnage qui reçoit une petite tape dans le dos « résonn[e] comme un gong balinaï » (Vian, 1973 : 35) ; ou un personnage « trouv[e] très difficile de [...] regarder [Rochelle, une femme], en face. Elle brill[e] trop. Pourtant, ses yeux... il fallait voir la couleur... » (Vian, 1972b : 40) Ces particularités (la résonance et la brillance) sont, en quelque sorte, intrinsèques au corps physique des personnages. Dans l'exemple du gong, nous pouvons d'abord croire qu'il faut comprendre la comparaison en tant que figure de style conventionnelle. Toutefois, la suite du passage nous indique que Colin a bel et bien résonné « comme un gong balinaï » puisque « tout le monde s'arrêta de danser pour passer à table » (Vian, 1973 : 35). Le lecteur comprend alors que l'expression n'est pas figurée, mais qu'il faut plutôt la prendre au sens littéral : la cage thoracique de Colin a bel et bien émis un son, celui du gong balinaï. Ainsi, le coup de gong annonce le début du repas, tout comme le son d'une cloche peut le faire en certaines circonstances. Les gens qui dansaient cessent leur

---

<sup>2</sup> *Ibid.*

activité et vont prendre le repas. Profitant de ce moment de tranquillité, Chick met un autre disque et danse avec Alise. Les deux personnages auraient pu danser malgré la présence des autres convives – et ce d’autant plus que, à la toute fin de la scène, « les autres revinrent danser, se rendant compte à la longue que ce n’était pas du tout le moment de passer à table. » (Vian, 1973 : 36) Comme nous avons pu le voir, la mention d’une telle propriété n’aide en rien l’action, dans le récit. Et, bien que le coup de gong balinais ait fait s’attabler les convives, aucune action significative ne découle de la mention d’une telle caractéristique. Ce passage est une perturbation accessoire, comme nous avons pu qualifier d’autres passages accessoires du même type. Toute la scène prend son sens alors que le lecteur est face à un trait caractéristique de la poétique vianesque : les jeux langagiers. L’expression, qui est prise au sens littéral, s’introduit momentanément dans le monde fictionnel. Cela crée, pour le lecteur, un moment où la logique est suspendue.

Concernant Rochelle, nous pouvons la comparer à un éclat de lumière, voire aux feux d’une pierre précieuse (le prénom « Rochelle » évoquant le règne minéral) puisqu’elle brille tant qu’elle éblouit celui qui la regarde, littéralement. Dans le passage en question, Rochelle, assise à l’avant de la voiture, se retourne vers Angel, situé à l’arrière. Il veut à tout prix connaître la couleur des yeux de Rochelle. Mais il trouve difficile de la regarder, car elle brille trop (Vian, 1972b : 40). L’éclat éblouissant de Rochelle, au sens littéral, est une propriété non fonctionnelle sur le plan fictionnel. Et le lecteur ne saura pas tout de suite si Angel a pu apercevoir la couleur des yeux de Rochelle. Ce n’est que huit pages plus loin qu’il l’apprendra et ce, assez banalement.

– Il faut que tu [ailles travailler en Exopotamie], dit Angel. Tu as signé.

– Mais je vais m’embêter horriblement, dit Anne. Je serai tout seul. [...]  
 – Tu ne veux pas le dire, dit Angel, mais c’est à cause de Rochelle que ça t’ennuie.  
 Anne regarda Angel avec étonnement.  
 – Vraiment, je n’y songeais pas. Tu crois qu’elle m’en voudra, si je m’en vais ?  
 Il pensait que si elle restait, il pourrait la voir de temps en temps. Ses yeux étaient bleus. Anne serait parti.  
 (Vian, 1972b : 47-48)

Ainsi, le lecteur apprend que Rochelle a les yeux bleus, ce qui contraste avec l’importance, voire l’insistance, qu’Angel accordait à ce détail : « Pourtant, ses yeux... il fallait voir la couleur... » (Vian, 1972b : 40) La propriété réificatrice *Brillance* est non fonctionnelle puisque Angel finit par connaître la couleur des yeux de Rochelle malgré l’intensité de son éclat. Et le lecteur ne sait ni quand ni comment cela est arrivé : il apprend la chose au détour d’une phrase, comme s’il s’agissait d’un détail de peu d’importance. Ce passage prend sens en tant que pratique langagière ludique typiquement vianesque. L’idée de brillance est prise au pied de la lettre ; Rochelle ne fait pas que sortir du commun ou être magnifique : elle brille, littéralement. C’est pour cette raison que, au final, l’importance réelle de la couleur de ses yeux est moindre.

En somme, les nouvelles caractéristiques dont sont dotés les personnages sont proposées le temps d’une scène, de quelques phrases et le jeu langagier prend alors forme sur le plan fictionnel, mais de manière éphémère. Ces caractéristiques ne font pas partie des propriétés S-nécessaires dont un personnage a besoin pour se constituer, bien qu’elles soient présentées et mises de l’avant comme telles. Encore une fois, nous devons souligner que l’intérêt de ces passages se retrouve dans l’optique d’une poétique vianesque où le non-fonctionnel serait le lieu d’un jeu, entre autres, avec le langage et la

logique.<sup>3</sup> Ici, nous avons vu qu'un élément textuel pouvait avoir des répercussions sur le monde fictionnel. En prenant l'expression au pied de la lettre, un glissement entre le langage et le monde fictionnel s'effectue. C'est à la suite de ce glissement, initié par un jeu avec le langage, que prend place le jeu avec la logique. Et l'aspect accessoire de ces passages relève de leur caractère momentané et en surplus. Ainsi, les expressions prises au pied de la lettre s'introduisent dans le monde fictionnel le temps de leur déploiement, puis disparaissent aussi rapidement. Cela permet un jeu avec la logique et le langage, caractéristique d'une poétique vianesque de l'Accessoire.

### 3.4 Conclusion

Au cours de ce chapitre analysant les Personnages, nous avons pu voir plusieurs types de perturbations accessoires non fonctionnelles. Ces perturbations se traduisaient d'abord par la transgression d'un script (d'interaction proprement dit ou d'usage). Nous avons montré que ces transgressions, mises de l'avant, étaient le lieu d'un jeu avec les attentes du lecteur. Ce dernier, possédant une certaine connaissance du déroulement des scripts en question, est trompé dans ses attentes par l'élément perturbateur, et ce d'autant plus que cet élément ne s'avère pas essentiel au développement du récit. Ensuite, nous avons vu que certains gestes caractéristiques des personnages venaient également créer une perturbation accessoire. Ces occurrences, issues d'un script personnel, étaient multipliées, créant du coup une sorte d'insistance. Ainsi, nous constatons que la non-fonctionnalité et la récurrence sont les ingrédients clés du script vianesque. Ces éléments permettent à Vian de contourner les lois implicites du script ou

---

<sup>3</sup> Henri Baudin, « De Trouble à L'Écume : Genèse du comique vianesque », in *Boris Vian [Colloque de Cerisy]*, vol. 1, Paris, Union générale d'éditions, 1977, p.57-74. Michel Gauthier, *L'Écume des jours : Boris Vian. Analyse critique*, Paris, Hatier, 1973, 156 p.

d'y contrevenir. Par cela, il se permet un jeu avec le savoir ordinaire et les idées reçues du lecteur. Finalement, nous avons analysé des occurrences présentant des personnages aux propriétés réificatrices (issues de la catégorie des Objets). Nous avons pu voir que les occurrences relevaient d'une poétique vianesque où l'Accessoire est le lieu d'un jeu avec le langage et la logique. Les expressions prises au pied de la lettre s'insèrent momentanément dans le monde fictionnel et viennent troubler le déroulement de l'action, ce qui crée une confusion chez le lecteur, qui ne retrouve plus la logique habituelle. Les Accessoires semblent ainsi bien être le lieu d'un jeu avec le langage, la logique et les idées reçues, les scénarios et le savoir ordinaire.



## CHAPITRE IV

### LES ANIMAUX

#### 4.1 Introduction

Ce chapitre propose l'analyse d'occurrences accessoires mettant en scène les animaux présents dans les romans de Vian. La spécificité de cette catégorie, qui sera le centre de notre réflexion pour ce chapitre, est l'attribution de propriétés accessoires. Il s'agit de caractéristiques attribuées *en surplus*, présentes dans les occurrences relatives aux animaux vianesques. Dans un premier temps, nous présenterons des cas d'humanisation et de réification de l'Animal. Puis, dans un deuxième temps, nous verrons que de telles caractéristiques se retrouvent également dans les scénarios vianesques mettant en scène des animaux. Nous croyons que les caractéristiques accessoires sont symptomatiques de l'écriture vianesque puisqu'elles sont à la fois non fonctionnelles et récurrentes : deux particularités à la base même de l'Accessoire, point central de la poétique dont on commence à saisir la logique.

#### 4.2 L'attribution de caractéristiques accessoires

Dans cette section, nous verrons des cas de fragments accessoires fondés sur un transfert de caractéristiques entre des catégories qui sont habituellement hermétiques<sup>1</sup>. Ici, nous verrons que des caractéristiques humaines ainsi que des caractéristiques en provenance de la catégorie des Objets peuvent être attribuées aux Animaux.

---

<sup>1</sup> Nicole Buffard-O'Shea, *Le Monde de Boris Vian et le grotesque littéraire*, New York, Bern, Berlin, Frankfurt/M., Paris, Wien, Peter Lang, 1993, p.32.

### 4.2.1 Humanisation de l'Animal

L'humanisation de l'Animal se manifeste sous différentes formes : les animaux peuvent présenter des attributs ou des attitudes propres à un humain. Les occurrences où l'humanisation se manifeste se démarquent puisqu'elles affectent directement la logique du lecteur, qui doit actualiser ces nouvelles caractéristiques.

#### 4.2.1.1 La parole

La particularité la plus frappante d'humanisation consiste à doter un animal de la parole. C'est le cas de nombreux animaux dans les romans à l'étude. Nous trouvons dans plusieurs passages certains animaux qui entrent en relation avec des personnages par le langage humain et qui n'auraient pas nécessairement à le faire : il s'agit de passages accessoires. Le premier extrait, tiré de *L'Herbe rouge* (Vian, 1978), se déroule dans la maison d'une « reniflante », une diseuse de bonne aventure.

En haut de l'escalier, un corbeau à la tête prématurément blanchie par le truchement d'une eau oxygénée extra-forte, accueillait les visiteurs en leur tendant un rat crevé qu'il tenait délicatement par la queue. [...]  
Lil poussa la porte et sortit. Poliment le corbeau lui dit au revoir. Une autre personne attendait.  
(Vian, 1978 : 42, 46)

Le second extrait, également de *L'Herbe rouge*, met en scène un animal étrange : un « ouapiti ».

À trois mètres, [Wolf] aperçut brusquement ce qu'il cherchait. [...] [Il] saisit sa canne et cogna trois coups sur la pierre.  
– Au quatrième top, il sera exactement l'heure !..., dit-il en imitant la voix du Monsieur.  
Il donna le quatrième top. À la même seconde, le ouapiti affolé sortit du trou avec de grandes contorsions.  
– Grâce, Monseigneur ! gémit-il. Je rendrai les diamants. Parole de gentilhomme !... Je n'ai rien fait !... Je vous l'assure... [...]



– Je t’ai eu, dit [Wolf]. Il n’est que cinq heures et demie. Tu vas venir avec nous.

– Zut, zut et zut, protesta le ouapiti. Ça ne va pas du tout. C’est pas du jeu.

(Vian, 1978 : 48-49)

Dans le premier extrait, le corbeau dit « au revoir » à la cliente. De toute la scène, c’est à ce moment uniquement que le corbeau utilise la parole pour s’exprimer. Cette occurrence est sans importance pour la scène elle-même, ni conséquence sur la suite de l’action. Auparavant, le corbeau avait su s’exprimer autrement que par le langage, en « tap[ant] du bec sur la porte en imitant le chant du départ sauvage » (Vian, 1978 : 45) pour avertir la « reniflante » que la séance tirait à sa fin. Nous constatons que l’oiseau sait et peut communiquer sans avoir recours à une caractéristique d’humanisation. Partant de cela, nous considérons que le passage où l’oiseau dit poliment au revoir à Lil est non fonctionnel : il aurait facilement pu être omis sans conséquence majeure sur le déroulement narratif. Et même sur le plan fictionnel, cela est superflu : la caractéristique n’est pas S-nécessaire. De plus, la parole, caractéristique d’humanisation de l’Animal, permet un jeu avec la logique du lecteur. Ce dernier avait d’abord été déjoué dans ses attentes en découvrant un oiseau capable de communiquer des informations à la « reniflante ». Il apprend ensuite que ce même oiseau est doué de la parole et s’exprime avec courtoisie. Ces nouvelles caractéristiques que doit actualiser le lecteur ne font pas partie de son monde de référence et s’accumulent au fil de la lecture. La logique du lecteur et son savoir ordinaire sont ainsi constamment mis à l’épreuve suite aux ajouts. Et nous considérons que cette manière de faire est une caractéristique de la poétique vianesque puisqu’elle permet à l’Accessoire de se déployer pleinement.

Dans le second extrait, nous assistons à une conversation entre Wolf et le curieux « ouapiti ». De toutes les occurrences où nous retrouvons le « ouapiti », celle-ci est la seule où il utilise le langage humain. La présence de cet animal, dans la progression narrative, est nécessaire. Le « ouapiti » est l'élément qui transformera l'attitude du sénateur Dupont. Ce dernier a une grande envie : posséder un « ouapiti ». Et une fois qu'il aura comblé ce désir, il sera complètement métamorphosé. Malgré l'importance de l'animal d'un point de vue narratif, la caractéristique d'humanisation qui lui est attribuée n'est, elle, pas nécessaire à l'accomplissement de la progression. L'animal aurait pu être capturé autrement, sans que le langage humain ne soit utilisé, comme c'est le cas habituellement dans ce genre de contexte. En effet, au lieu de piéger le « ouapiti » à l'aide d'un dispositif de capture physique, c'est avec le langage que Wolf le piège.

Au quatrième top, il sera exactement l'heure, dit [Wolf] en imitant la voix du Monsieur. [...]  
 Grâce, Monseigneur ! gémit [le ouapiti.] [...]  
 Je t'ai eu, dit [Wolf.] Il n'est que cinq heures et demie.

Le « ouapiti » reconnaît donc qu'il est coincé et se plie, malgré lui, à la volonté de Wolf. C'est ici que se déploie un premier jeu avec la logique et le savoir ordinaire du lecteur. Dans le monde de référence du lecteur, les animaux ne comprennent pas le langage humain. L'utilisation par Wolf d'un stratagème impliquant le langage pour capturer le « ouapiti » est donc une donnée qui doit être actualisée. Ensuite, le caractère inattendu des propos tenus par Wolf, qui trompent le « ouapiti », est une manière d'éprouver le savoir du lecteur. Ces propos font référence à la première horloge parlante, mise en place en France par Ernest Esclançon, en 1933, et dont la voix était celle de Marcel

Laporte (« la voix du Monsieur »)<sup>2</sup>. Il s'agit d'une insertion d'un savoir de l'auteur qui doit être actualisé par le lecteur, puisque ce dernier ne possède pas nécessairement ces connaissances. Le dernier jeu avec la logique du lecteur se manifeste par la réponse du « ouapiti ». L'animal tient des propos étranges qui détonnent par rapport à l'action en cours. Le lecteur est surpris par le discours de l'animal puisqu'il ne s'attend pas à devoir de nouveau – et aussi rapidement – actualiser des données : soit considérer les paroles de l'animal comme étant une réponse logique à celles, rusées, de Wolf.

Ces extraits nous ont permis de voir le caractère accessoire des caractéristiques d'humanisation attribuées aux animaux, qui se révélait par le jeu avec la logique et le savoir ordinaire du lecteur. Il s'agissait d'abord de défier la logique dudit lecteur en introduisant un élément inattendu relatif à la parole. Ensuite, une fois que les données sont actualisées, la nouvelle logique en place est une fois de plus déjouée par l'introduction de nouveaux éléments d'humanisation. Au final, nous réalisons que ces ajouts sont utilisés dans le but de déstabiliser le lecteur dans ses attentes, procédé fréquent dans l'écriture vianesque.

#### 4.2.1.2 Attitudes humaines

Une autre manière d'attribuer des caractéristiques d'humanisation est de prêter des attitudes humaines à un animal. Dans les extraits que nous allons présenter, les animaux semblent posséder une grande part humaine, sans être pour autant considérés à l'égal des personnages (humains). Cette hiérarchisation entre les attributs principaux

---

<sup>2</sup> L'Observatoire de Paris, « Au 4e top..., l'horloge parlante aura 80 ans », [En ligne], <http://www.obspm.fr/au-4e-top-l-horloge-parlante-aura-80-ans.html>, février 2013.

(caractéristiques animales) et ceux ajoutés (caractéristiques humaines) tient, entre autres, à la manière dont sont présentés les animaux : soit par la caractérisation physique – « la souris grise à moustaches noires » (Vian, 1973 : 28) – soit par le terme générique qui sert à le désigner – « le cormoran » (Vian, 1972b : 94). Bien que ces caractères distinctifs d'humanisation soient mis de l'avant, ils sont en surplus par rapport à l'action en cours.

Le premier extrait, tiré de *L'Écume des jours*, présente Colin faisant sa toilette, devant le miroir, et la souris le regarde. Il s'adresse à elle.

Qu'est-ce que tu fais là ?

Il interpellait la souris grise à moustaches noires qui certainement n'était pas à sa place dans le verre à dents, même accoudée au bord dudit verre, et prenant un air détaché. Suppose, dit-il à la souris, [...] que je trouve chez les Ponteauzanne mon vieil ami Chose... La souris acquiesça. Suppose, pourquoi pas ? qu'il ait une cousine. [...] La souris se croisa les pattes et parut surprise.

(Vian, 1973 : 28)

Cet extrait montre Colin s'adressant à la souris grise à moustaches noires. Bien que cette dernière lui réponde par des gestes, il aurait pu s'agir, dans l'ensemble, de remarques adressées à lui-même alors qu'il est seul. La souris, certes, réagit aux propos de Colin : « La souris acquiesça », « La souris se croisa les pattes et parut surprise. » Acquiescer et se croiser les pattes (entendre ici, sans doute, les pattes antérieures, tels des bras) sont des comportements typiquement humains que l'on ne rencontre généralement pas chez les animaux, dans notre monde de référence. De cette manière, la souris exprime son avis par l'entremise d'attitudes humaines types. Les propos de Colin surprennent la souris, elle n'est pas tout à fait d'accord, donc elle se croise les pattes, comme le ferait un humain qui se renferme suite aux propos de son interlocuteur (et qui se croise les bras sur

la poitrine). Toutefois, malgré ces attitudes et comportements humains, il ne s'agit pas d'une interaction primordiale, ni nécessaire. La présence de la souris, voire son comportement et son attitude, n'influencent en rien la progression du récit : par la suite, Colin quittera la pièce simplement, de même que la souris.

Je me lève, tu te, il se lève, nous, vous, ils, levons, levez, lèvent. Tu veux sortir du verre ? La souris prouva qu'elle n'avait besoin de personne en sortant toute seule et en se taillant un morceau de savon en forme de sucette.  
(Vian, 1973 : 29)

Les caractéristiques d'humanisation auraient pu être omises sans que cela ne crée de problème sur le plan fictionnel. Dans cet extrait, il aurait pu s'agir d'une simple souris, apprivoisée ou non, assistant à la toilette de Colin et quittant la pièce en même temps que lui. Les attitudes humaines de la souris ne sont pas des propriétés S-nécessaires de la fabula de *L'Écume des jours*. De ce point de vue, les caractéristiques sont en surplus, elles sont non fonctionnelles. Reste que les attitudes humaines de la souris grise à moustaches noires sont une manière propre à Vian de jouer avec la logique du monde de référence du lecteur.

Dans *L'Automne à Pékin*, peu d'animaux sont représentés avec des caractéristiques d'humanisation. Un oiseau particulier apparaît toutefois à quelques reprises – le cormoran –, qui se démarque par ses attitudes humaines. Dans l'extrait suivant, nous le voyons en compagnie de Didiche et Olive. Ces derniers l'ont récupéré puisqu'il s'est blessé lors d'« un essai de vol sur le dos » (Vian, 1972b : 94).

Le cormoran, triste de voir qu'on ne faisait pas attention à lui, poussa un gémissement douloureux. Olive se rappela soudain pourquoi elle était venue sur la passerelle, et se retourna vers le pauvre blessé.  
– Ah ! Ah ! Ah ! dit le capitaine. C'est que ce n'est pas un oiseau ordinaire !  
– Qu'est-ce que c'est ? demanda Didiche. [...]

– Alors c’est une épervuche, dit le capitaine. Les épervuches sont des oiseaux charmants, c’est dans le bottin.  
 Flatté, le cormoran prit, avec sa tête, une pose gracieuse et distinguée, et Olive le caressa.  
 (Vian, 1972b : 96-97)

Cet extrait met en scène un oiseau singulier puisqu’il possède des caractéristiques peu communes à sa classe. D’abord, le cormoran recherche délibérément l’attention d’Olive en affectant une plus grande douleur. C’est un premier élément qui peut surprendre le lecteur, ses attentes. Au fil de la lecture, un autre élément retient l’attention : nous voyons que l’oiseau réagit aux propos flatteurs du capitaine en prenant « une pose gracieuse et distinguée ». À la suite de cela, le lecteur actualise ces caractéristiques d’humanisation qui font que le cormoran se démarque des autres oiseaux. Ainsi, les attitudes humaines laissent entendre que l’oiseau est particulier, qu’il occupera certainement une place significative, d’un point de vue narratif ou fictionnel. Mais, en avançant dans le récit, le lecteur réalise qu’il n’en est rien : il considérerait comme S-nécessaires des caractéristiques qui, au bout du compte, s’avèrent non nécessaires. En outre, suite à ce passage, la présence de l’oiseau est occultée pour laisser place à Didiche, à Olive et au capitaine. Seule une phrase, à la fin du chapitre, rappelle qu’il est là : « [Olive] tenait le cormoran tout contre elle, et Didiche la serrait avec son bras. » (Vian, 1972b : 100)

#### **4.2.2 Réification de l’Animal**

La réification de l’Animal est un procédé consistant à aller chercher des caractéristiques appartenant à la catégorie des Objets et à les implanter aux Animaux. Ces caractéristiques mises de l’avant jouent avec les attentes du lecteur. En effet, nous verrons ici des éléments réificateurs introduits dans le récit de manière conventionnelle,

lors d'un moment d'attente du personnage – moment de « répit » du récit où l'environnement des personnages peut être décrit – ce qui contribue à renforcer l'impression que ces éléments seront utiles au propos. Nous verrons également que la réification peut être amplifiée, développée à l'excès plutôt que d'être en excès, en surplus, comme nous avons pu le voir avec d'autres occurrences.

Le premier extrait, en deux parties, provient d'une scène de *L'Écume des jours*. Colin et Chick sont dans une pharmacie et, en attendant l'exécution de l'ordonnance, ils explorent les lieux.

[Colin et Chick] regardaient les murs. Sur de longues étagères de cuivre patiné s'alignaient des bocaux renfermant des espèces simples et des topiques souverains.

[...]

À côté, au fond d'un aquarium de plusieurs mètres de long, le marchand avait établi un banc d'essai de grenouilles à tuyères, et ça et là, gisaient quelques grenouilles inutilisables dont les quatre cœurs battaient encore faiblement.

(Vian, 1973 : 95)

Et, plus loin,

Colin se leva pour regarder de plus près la machine la plus proche et souleva le carter rouillé qui la protégeait. À l'intérieur, un animal composite, mi-chair, mi-métal, s'épuisait à avaler la matière de base et à l'expulser sous la forme de boulettes régulières.

– Viens voir, Chick, dit Colin. [...]

Chick regarda. La bête avait une mâchoire allongée qui se déplaçait par rapides mouvements latéraux. Sous une peau transparente, on distinguait des côtes tubulaires d'acier mince et un conduit digestif qui s'agitait paresseusement.

– C'est un lapin modifié, dit Chick. [...] On conserve la fonction qu'on veut. Là, il a gardé les mouvements du tube digestif, sans la partie chimique de la digestion. C'est bien plus simple que de faire des pilules avec un pisteur normal. [...]

– Une de vos machines a l’air de s’emballer, dit Colin en désignant [l’animal composite.]

– Ah, dit le marchand de remèdes.

Il se pencha, prit sous son comptoir une carabine, épaula tranquillement et tira. La machine cabriola en l’air et retomba pantelante.

– Ce n’est rien, dit le marchand. De temps en temps le lapin l’emporte sur l’acier et il faut les supprimer.

Il souleva la machine, appuya sur le carter inférieur pour la faire pisser et la pendit à un clou.

(Vian, 1973 : 95-98)

Ces passages mettent en scène des animaux aux caractéristiques réificatrices, modifiés comme des machines pour que le pharmacien puisse exploiter leur plein rendement. D’abord, il y a des grenouilles à tuyères qui possèdent quatre cœurs. Ces grenouilles, tout comme des machines, sont testées sur un « banc d’essai ». Plus loin, Colin aperçoit « un animal composite, mi-chair, mi-métal ». Cet animal, à l’instar de la grenouille, possède une mécanique particulière, telles « des côtes tubulaires d’acier mince ». Les caractéristiques réificatrices présentées ici sont, en quelque sorte, une diversion : l’attente de Colin et de Chick dans la pharmacie, pendant que le pharmacien exécute l’ordonnance, est un prétexte à l’introduction desdites caractéristiques réificatrices. Le fait de détailler ce qui se trouve dans la pharmacie incite le lecteur à considérer ces informations comme étant essentielles et pertinentes pour le monde fictionnel et le récit. De telles attentes sont légitimes puisqu’il s’agit d’un mode d’introduction conventionnel de descriptions. C’est au fil de sa lecture que le lecteur s’apercevra du subterfuge : son attention a été détournée vers un étalage de pharmacie fort étrange alors qu’il se passe des choses bien plus importantes à l’extérieur (grave maladie de Chloé, problèmes financiers et amoureux de Chick).



Le second extrait de réification d'un Animal présente un chat ou ce qui peut rester de son enveloppe corporelle.

Un tourbillon se formait à l'entrée du village. Des brindilles, des herbes folles se mirent à girer, sommet d'un cône incertain. La pointe se déplaçait capricieusement, comme la mine d'un crayon suit la courbe de niveau ; il y avait près du haut mur gris une chose noire, spongieuse et plastique ; la pointe s'en approcha dans un zigzag imprévu. C'était l'enveloppe vide et légère d'un chat noir, d'un chat sans substance, impalpable et sec. Le tourbillon le roula sur le chemin, efflanqué, disloqué, comme un journal roule sur une plage, avec de grands gestes gauches ; le vent tendait des fils aigus de bruit aux pointes des herbes hautes – le fantôme du chat quitta le sol dans un bond grotesque et retomba de guingois. Une saute de vent le plaqua contre une haie, puis le reprit, pantin désossé, pour la valse suivante. Le chat bondit soudain au-dessus du talus, car le chemin tournait ; il coupa à travers champs ; il courait parmi les pointes vertes des épis naissants, s'électrisant à leur contact, voltigeant de place en place, tel un corbeau ivre, et vide du vide parfait du végétal sec, comme la paille ancienne des meules oubliées au soleil.

(Vian, 1972a : 105-106)

Dans ce passage, le chat est présenté d'emblée comme un objet : il est nommé « chose noire, spongieuse et plastique ». Il ne possède plus que quelques caractéristiques animales : il saute, il court. Ses principales caractéristiques animales ont été « assimilées » lors d'une « psychanalyse » pratiquée par Jacquemort qui, lui, s'animalise. Le chat noir, pour sa part, est devenu une « enveloppe vide et légère », un « pantin désossé », « impalpable et sec ». D'abord, nous devons dire que la prise, par Jacquemort, des attributs animaliers du chat noir revêt une importance incontestable sur le déroulement du récit. Jacquemort est d'abord présenté comme « une capacité vide [n'ayant] que gestes, réflexes, habitudes » (Vian, 1972a : 26), une sorte de vase mis sur le marché avec, à son côté, la notice *Psychiatre. Vide. À remplir.* (Vian, 1972a : 29) Il passera de Personnage-objet à Personnage-animal, en quelque sorte, à la suite de la psychanalyse intégrale du chat noir. Et ce dernier subira la transformation, voire la mutation inverse : il passe d'Animal à Objet. Malgré l'importance globale du passage,

nous considérons comme Accessoire le détail de la transformation du chat Animal vers le chat Objet. Car, contrairement à Jacquemort qui revendiquait, d'une certaine manière, son état d'Objet avec comme argument une notice – soit une preuve extérieure à lui –, le chat noir devient littéralement un objet physique, une chose sans substance. Aussi, bien que Jacquemort ait « absorbé l'intégralité de la substance mentale du chat noir » (Vian, 1972a : 107), ses caractéristiques humaines priment. De son côté, le chat noir semble s'être complètement transformé en Objet dont seuls l'image, la forme, rappellent l'Animal. Ses caractéristiques animales sont moindres. Une telle amplification de l'idée de réification n'est pas essentielle au propos. Dans tous les cas que nous avons vus, il s'agissait de greffer une caractéristique à l'entité en question (Objet, Personnage ou Animal). La particularité se retrouvait donc en surplus par rapport aux caractères inhérents des êtres ou des choses présentés, qui demeuraient majoritaires, ce qui n'est pas le cas ici : le chat est littéralement une chose. De plus, à la fin de l'extrait, nous pouvons voir une évolution dans l'attribution « amplifiée » de caractéristiques réificatrices. « L'enveloppe vide », la « chose noire [...] et plastique » semble faire un retour à la terre, et devient alors « du végétal sec, comme la paille ancienne des meules oubliées au soleil. » D'Objet manufacturé, le chat deviendra un Objet naturel (pour reprendre nos catégories). La non-fonctionnalité se présente, selon nous, lorsque l'aspect de réification est pris au pied de la lettre. Le chat noir, suite à la psychanalyse de Jacquemort, est présenté comme une « enveloppe vide et légère ». D'emblée, nous pouvons croire qu'il s'agit d'une manière figurée pour parler des émotions et des idées propres au chat noir, qui aurait « la tête vide », qui serait « sans désir, sans émotion » (Robert, 2011 : 2707). Mais la suite de l'extrait nous montre que c'est au sens littéral que nous devons considérer la question. Il s'agit véritablement d'une « enveloppe vide [...] [qui roule] sur

le chemin [...] comme un journal roule sur une plage ». Tout cet artifice qu'est la saisie littérale d'une expression, puis son long développement, est Accessoire.

### 4.3 Les caractéristiques accessoires dans les scénarios

Un deuxième procédé important de l'écriture vianesque que nous retrouvons dans la catégorie des Animaux, après les cas d'humanisation et de réification de l'Animal, est la modification du scénario. Les scénarios présents dans les romans de Vian se voient souvent inclure un élément inattendu qui vient modifier leur déroulement, sans toutefois en modifier l'issue. Ils sont en surplus par rapport à l'action en cours ; ils ne font que la retarder.

On en lit un premier exemple dans un extrait, tiré de *L'Herbe rouge*, ayant déjà été présenté en partie lorsque nous avons abordé la question de la parole dans les cas d'humanisation de l'Animal. Cet extrait met en scène Wolf qui propose au sénateur Dupont d'aller capturer un drôle d'animal, un « ouapiti ».

– [O]n va aller chercher un ouapiti. Tu verras si ça change quoi que ce soit d'avoir ce qu'on veut. [...] Tu as la veine d'avoir envie de quelque chose, dit Wolf, je vais t'aider, c'est normal... [...] En route, dit-il. Pour le ouapiti, il faut marcher courbés vers l'est. [...]

– On va en trouver un ?, souffla Dupont.  
– Naturellement, répondit Wolf tout bas. Et maintenant, pas de blagues. À plat ventre tous les deux. [...]

À trois mètres, il aperçu brusquement ce qu'il cherchait : une grosse pierre aux trois quarts enterrée, percée en son sommet d'un petit trou carré parfait, qui s'ouvrait dans sa direction. Il l'atteignit, saisit sa canne et cogna trois coups sur la pierre.

Au quatrième top, il sera exactement l'heure !... dit-il en imitant la voix du

Monsieur. Il donna le quatrième top. À la même seconde, le ouapiti affolé sortit du trou avec de grandes contorsions.  
(Vian, 1978 : 40 et 48)

Cet extrait propose au lecteur le scénario *Aller à la chasse*. Bien que le lecteur ne soit pas nécessairement déjà allé chasser, il connaît le déroulement habituel de l'activité, qui consiste à se rendre sur le lieu où vit l'animal en question, repérer des indices de sa présence puis l'appâter pour le capturer ou le tuer. Dans cet extrait de la capture du « ouapiti », plusieurs éléments nouveaux sont insérés. D'abord, les personnages doivent se déplacer d'une manière particulière pour trouver l'animal, soit « marcher courbés vers l'est ». Il s'agit d'un premier élément perturbateur, puisque cette démarche n'est pas nécessaire au bon fonctionnement de la capture. D'ailleurs, le sénateur Dupont n'y adhère pas : « Même en vous courbant, dit Dupont, vous serez plus grand que moi. Donc, je reste debout. » (Vian, 1978 : 40) Le rejet, par un personnage, de l'élément nouveau introduit par un autre personnage montre bien le caractère accessoire du procédé. Ensuite, la mise en scène peu conventionnelle, voire nouvelle pour le lecteur, destinée à appâter l'animal est un autre élément qui modifie le déroulement du scénario. Le « ouapiti » sort de son trou et discute avec Wolf. Ce dernier fait comprendre au « ouapiti » qu'il est pris au piège.

– Je t'ai eu, [dit Wolf.] Il n'est que cinq heures et demie. Tu vas venir avec nous.  
– Zut, zut et zut, protesta le ouapiti. Ça ne va pas du tout. C'est pas du jeu. [...] Vous profitez de ce qu'un ancêtre a trahi, dit le ouapiti. C'est lâche. Vous savez bien que nous sommes d'une susceptibilité horaire.  
– Ce n'est pas une raison dont tu peux exciper, dit Wolf. [...]  
– Bon, je viens, dit le ouapiti.  
(Vian, 1978 : 49)

L'argumentation entre Wolf et le « ouapiti » est une mise en scène accessoire qui retarde simplement le moment où l'animal sera capturé. Le déroulement du récit n'est pas

bonifié par cette parenthèse comique, qui pourrait être qualifiée de digression. Ainsi, nous considérons que les nouveaux éléments introduits dans le scénario *Aller à la chasse* sont Accessoires puisqu'ils ne font que retarder l'issue du scénario.

Le second exemple d'élément accessoire inséré dans un scénario est tiré de *L'Écume des jours* et présente la souris grise à moustaches noires en train de demander à un chat de la croquer.

- Vraiment, dit le chat, ça ne m'intéresse pas énormément.
- Tu as tort, dit la souris. Je suis encore jeune, et jusqu'au dernier moment, j'étais bien nourrie.
- Mais je suis bien nourri aussi, dit le chat, et je n'ai pas du tout envie de me suicider, alors tu vois pourquoi je trouve ça normal. [...] [Mais] je veux bien te rendre ce service. [...]
- Tu es bien bon, dit la souris. [...]

La souris écarta les mâchoires du chat et fourra sa tête entre les dents aiguës. Elle la retira presque aussitôt.

- Dis donc, dit-elle, tu as mangé du requin, ce matin ?
- Écoute, dit le chat, si ça ne te plaît pas, tu peux t'en aller. Moi, ce truc-là, ça m'assomme. Tu te débrouilleras toute seule.
- Il paraissait fâché.
- Ne te vexe pas, dit la souris.

Elle ferma ses petits yeux noirs et replaça sa tête en position. Le chat laissa reposer avec précaution ses canines acérées sur le cou doux et gris. Les moustaches noires de la souris se mêlaient aux siennes. Il déroula sa queue touffue et la laissa traîner sur le trottoir.

Il venait, en chantant, onze petites filles aveugles de l'orphelinat de Jules l'Apostolique.

(Vian, 1973 : 172-174)

Cet exemple d'élément inattendu concerne le scénario *Un chat croque une souris*. Un des éléments nouveaux qui y est inséré est l'indifférence du chat face à la proposition, faite par la souris, de la croquer ; « Ça ne m'intéresse pas énormément », et, plus loin, « Moi, ce truc-là, ça m'assomme ». Nous considérons que cet élément inattendu est Accessoire principalement parce qu'il ne modifie en rien l'issue du scénario : il modifie seulement

son déroulement habituel. Ainsi, au final, nous déduisons que le chat croque la souris. « [La souris] ferma ses petits yeux noirs et replaça sa tête en position. [...] [Le chat] déroula sa queue touffue et la laissa traîner sur le trottoir. Il venait, en chantant, onze petites filles aveugles. » Un second élément nouveau vient également perturber le déroulement conventionnel du scénario. C'est la souris qui propose au chat de la croquer. Toute l'argumentation relative au fait de croquer la souris ne contribue qu'à retarder l'issue du scénario. Ce passage, dans l'ensemble, est non fonctionnel. Il ne propulse pas l'action ; au contraire, il la retarde et il n'offre pas de débouché narratif ultérieur, puisqu'il s'agit de la scène finale du récit. Ainsi, l'indifférence feinte du chat face à la proposition, inhabituelle venant de la souris, de la croquer est un élément accessoire. Il ne vient pas perturber l'issue du scénario puisque le chat, suite à une savante planification, croquera la souris comme cette dernière le souhaitait. Bien que les attentes du lecteur soient déjouées, l'issue du scénario sera simplement retardée par l'argumentation des animaux.

Comme nous avons pu le voir avec ces exemples, la modification d'un scénario par l'ajout d'un élément accessoire est un procédé fréquemment utilisé dans les romans de Vian. Cette modification affecte, bien entendu, les attentes du lecteur puisqu'un scénario suit habituellement un ordre, constitue une séquence stéréotypée d'actions. Ainsi, l'idée que le lecteur se fait de scénarios dont le cadre est déjà bien établi, tels *Aller à la chasse* et *Un chat croque une souris*, est momentanément bousculée par l'ajout d'un élément inattendu. Mais l'issue n'est que différée par ces digressions ou retards qui s'avèrent accessoires.

#### 4.4 Conclusion

Tout au long de ce chapitre, nous avons pu voir que l'ajout de caractéristiques accessoires agissait, dans les occurrences vianesques, selon un schéma récurrent : en trompant les attentes du lecteur. D'abord, dans les cas d'humanisation, les caractéristiques étaient présentées comme étant S-nécessaires et devant ainsi être actualisées. Par la suite, elles s'avéraient accessoires de par leur non-fonctionnalité fictionnelle, mais également narrative. Puis, dans les cas de réification, nous avons vu que les caractéristiques étaient introduites de manière conventionnelle – lors de pauses descriptives. Ce n'est que plus tard que le lecteur se rend compte du caractère accessoire des caractéristiques. Nous avons également vu qu'une accumulation de telles caractéristiques pouvait s'avérer être un excès accessoire. Enfin, nous pouvons noter un jeu avec les attentes du lecteur lors de l'introduction d'un élément nouveau dans un scénario : l'élément perturbe le déroulement du scénario sans toutefois en modifier l'issue.

Le jeu avec les attentes du lecteur est ainsi un trait caractéristique de l'écriture vianesque. Nous y retrouvons, de manière récurrente, l'Accessoire, mis en place par l'intégration de caractéristiques d'humanisation et de réification de l'Animal ainsi que par la modification de scénarios, procédés dominants de notre poétique.





## CONCLUSION

Au cours de notre recherche, nous nous sommes intéressée à certains aspects récurrents de l'écriture de Boris Vian, que nous avons nommés *Accessoires*. Nous voulions établir une poétique d'auteur ayant comme thème central l'Accessoire, soit démontrer que les occurrences accessoires, bien que non fonctionnelles, sont au cœur du style vianesque. Nous avons donc posé comme hypothèse que ces éléments étaient non fonctionnels d'un point de vue narratif et fictionnel, et qu'ils se traduisaient, concrètement, à l'intérieur de jeux langagiers ainsi que par un jeu avec les attentes du lecteur, son savoir ordinaire et sa logique. Nous avons classé les occurrences accessoires selon qu'elles mettaient en scène des Objets, des Personnages ou des Animaux, thèmes respectifs des chapitres II, III et IV, le premier chapitre visant à définir notre concept d'Accessoire et à établir son mode d'analyse.

Dans notre premier chapitre, nous avons fait la présentation des bases de notre concept d'Accessoire. Il s'agit des textes de deux théoriciens, soit Roland Barthes et Umberto Eco. Le texte de Barthes, « Introduction à l'analyse structurale des récits », nous intéressait puisqu'il abordait la question des Fonctions et des Indices, soit la présence, dans un récit, à la fois de noyaux – centres de l'action – et de segments d'ordre complétif – de catalyses, d'indices et d'informants. Tout au long de notre réflexion, nous avons pu voir que les occurrences accessoires étaient périphériques plutôt qu'au cœur de l'action. Nous avons également pu voir que, chez Vian, les

éléments périphériques s'affranchissent de la nécessité fonctionnelle présente chez Barthes. C'est dire que déjà, à la base, l'écriture vianesque se démarque par sa dérogation aux conventions. Nous avons relevé également cette particularité en comparant l'Accessoire à la théorie des mondes possibles présente dans *Lector in fabula*, d'Umberto Eco. Selon lui, les propriétés qui composent un monde possible ne sont pas créées au hasard. Il s'agit de propriétés qui doivent contribuer explicitement à la fabula et ce, dans une sorte d'économie : seules les propriétés dites S-nécessaires devraient être mises de l'avant, soit celles qui contribuent concrètement au développement de la fabula. Vian se démarque en mettant de l'avant des propriétés conventionnellement passées sous silence, narcotisées. C'est ce que nous voyons dans les occurrences accessoires, par exemple celles présentant des scripts vianesques ou des cas d'ajouts de propriétés accessoires, lesquelles, au final, ne permettent pas de débouché narratif ou de développement fictionnel, puisqu'elles sont non fonctionnelles.

À la suite de la présentation des travaux de ces deux théoriciens, nous avons abordé la question du scénario (ou script), avec les textes d'Umberto Eco, encore une fois, de Raphaël Baroni et de Bertrand Gervais. Ces trois théoriciens présentent un concept où plusieurs éléments se recoupent : le scénario ou script. Il s'agit de petites scènes, souvent tirées de la vie courante, où les actions qui se déroulent sont assez connues pour être dites stéréotypées. Elles font partie d'un savoir de base culturel. Vian prend plaisir à jouer avec les scénarios, comme avec plusieurs autres conventions, soit en modifiant leur issue, soit en y ajoutant des éléments atypiques, donc inattendus. Ce jeu vianesque concerne surtout le travail que doit effectuer le lecteur, en ceci que ce dernier sera déjoué dans ses attentes par les éléments accessoires. Enfin, Bertrand

Gervais, dans *Récits et actions*, propose une typologie du script qui s'est avérée très utile pour notre analyse des Personnages vianesques.

Dans le deuxième chapitre, qui étudie les occurrences relatives aux Objets vianesques, nous avons vu que ces occurrences se démarquent par la prédominance des jeux langagiers, en particulier les expressions détournées de leur sens et l'insertion d'un vocabulaire technique. D'abord, nous retenons que l'Accessoire se retrouve dans le jeu avec les attentes conventionnelles du lecteur, car Vian pousse le procédé plus loin que ce à quoi le lecteur est habitué. En effet, la saisie littérale mène à un basculement du jeu langagier vers le monde fictionnel. Cela est rendu possible par la mise en place de courtes mises en scène où l'Objet est porté au regard du lecteur sous un nouveau jour. De manière générale, l'Objet s'humanise dans ces fragments, ce qui rend possible une certaine interaction dudit Objet avec des personnages présents dans le monde fictionnel. Cette interaction laisse parfois le lecteur perplexe, qui se demande s'il s'agit bien d'une interaction que l'on pourrait qualifier de tangible. À certaines occasions, il n'y a pas de doute possible, puisque les personnages issus du monde fictionnel interagissent avec l'Objet qui s'humanise, et le considèrent comme appartenant à la catégorie des Personnages. C'est ce que nous avons pu voir avec l'épisode de la chaise malade, où cet Objet, d'abord banal, s'humanise en devenant un patient très malade du professeur Mangemanche. L'épisode se termine avec la mort de la chaise, qui redevient alors un banal objet.

Ensuite, nous avons présenté l'insertion d'un vocabulaire technique. De manière conventionnelle, les savoirs techniques de l'auteur devraient se fondre au discours, sur

le plan narratif. Vian, encore une fois, va à l'encontre de cette convention. Nous retrouvons donc des utilisations soudaines d'expressions techniques ou encore des expressions latines et grecques, alors qu'il serait plus conséquent d'employer des termes d'utilisation courante, puisque les premières créent des variations dans le ton. Ces ajouts techniques n'éclairent pas le propos, bien au contraire : ils sont plutôt ludiques. Tout comme la saisie littérale d'expressions, l'insertion d'un vocabulaire technique joue avec la coopération du lecteur. Car, comme nous l'avons mentionné, les savoirs techniques vianesques ne sont pas naturalisés : ils créent une rupture avec le savoir de base du lecteur. Ce dernier doit alors tenter d'actualiser un maximum de données ou tout simplement laisser tomber et apprécier la variation extraordinaire, puisqu'il s'agit d'un trait récurrent de l'écriture vianesque. En somme, les jeux langagiers vianesques accessoires sont le lieu d'un jeu avec les attentes et le savoir du lecteur, tel que proposé dans notre hypothèse de départ.

Au chapitre III, les deux tendances qui se démarquent, dans les occurrences relatives aux Personnages, sont la présence de scénarios ou scripts et l'utilisation de propriétés accessoires. Premièrement, selon la typologie des scripts proposée par Gervais, le script d'interaction – comprenant les sous-catégories du script d'interaction proprement dit, du script d'usage et du script personnel – est celui qui, à la base, met en scène un agent (un personnage). D'abord, le script d'interaction proprement dit concerne un agent en relation avec un autre agent. Dans ce type de scripts, ce sont les conventions sociales et les réactions typiquement attendues qui sont rapportées. Nous avons vu que, dans le script vianesque, l'Accessoire est l'élément qui vient perturber l'ordre courant des choses. Nous avons remarqué que cette perturbation était non

fonctionnelle sur les plans narratif et fictionnel. Ensuite, nous avons vu que le script d'usage présente l'agent évoluant dans un milieu (cadre) précis ou encore utilisant un objet nécessitant un certain savoir-faire. Ici encore, l'Accessoire présent dans le script vianesque crée une perturbation soit en instaurant une issue inattendue au script, soit en modifiant son déroulement conventionnel. Nous avons vu, par exemple, un archéologue briser en petits morceaux un pot ancien récemment découvert afin que l'objet entre dans une petite boîte dans un but d'économie d'espace. Enfin, le script personnel présente les caractéristiques et habitudes typiques d'un agent, qui deviennent, en quelque sorte, des stéréotypes. De ce type de script, c'est la non-fonctionnalité narrative qui ressort, en plus d'un jeu vianesque sur les attentes du lecteur.

La seconde tendance propre aux Personnages vianesques est l'incorporation de propriétés accessoires, particulièrement les propriétés réificatrices (en provenance de la catégorie des Objets). Ces propriétés accessoires s'avèrent non fonctionnelles. Elles sont présentées comme si elles étaient S-nécessaires alors qu'il n'en est rien dans les faits. Les propriétés accessoires justifient cependant la présence de jeux langagiers telle la saisie littérale d'une expression, jeu typiquement vianesque, comme nous l'avons vu au chapitre Objets.

En somme, nous relevons, encore une fois, que les occurrences accessoires présentent l'aspect commun d'être non conventionnelles, de déroger de la norme établie. Ce chapitre nous a également permis de confirmer l'importance du jeu langagier de la saisie littérale d'une expression, dans une poétique vianesque où l'Accessoire est le lieu, entre autres, d'un jeu avec le langage.

Finalement, dans le dernier chapitre, nous avons étudié les Animaux présents dans les romans de Vian. Ressort des occurrences relatives aux Animaux l'utilisation des caractéristiques accessoires, qu'il s'agisse d'humanisation ou de réification. Ces caractéristiques sont mises de l'avant comme si elles étaient S-nécessaires, alors que nous les considérons plutôt comme non fonctionnelles. De ces occurrences, il ressort également que l'Accessoire se manifeste dans les scénarios vianesques. Comme dans le chapitre « Personnages », le scénario vianesque se caractérise par l'introduction d'éléments qui perturbent son déroulement. Dans les scénarios mettant en scène les Animaux vianesques, il s'avère que l'élément non conventionnel prend la forme d'une digression accessoire, c'est-à-dire qu'elle perturbe non pas l'issue du scénario, mais plutôt son déroulement régulier ; la digression retarde l'issue du scénario. Nous constatons, encore une fois, que l'Accessoire, dans l'écriture vianesque, occupe souvent un rôle de transgresseur de la convention établie. Cela s'applique autant aux scripts vianesques, avec l'introduction d'éléments perturbateurs, qu'aux caractéristiques accessoires, présentées selon le modèle de la caractéristique S-nécessaire tel que proposé par Eco.

En somme, tout au long de notre recherche, nous avons confirmé la présence de l'Accessoire dans l'écriture vianesque. L'Accessoire est un trait caractéristique de l'écriture de Vian qui se traduit par des jeux langagiers ainsi que par des jeux avec le savoir et la logique du lecteur. Il prend forme dans la manière dont Vian fait usage des conceptions littéraires, en les prenant à contrepied.

Il va sans dire que le champ d'expertise de Boris Vian est à l'image de son œuvre : hétéroclite. Il cumule romans, pièces de théâtre, poèmes, etc. Il est même possible de l'apprécier en chanson. Et, bien qu'il soit au cœur de plusieurs recherches, maintes avenues restent encore à explorer : il s'agit d'un auteur somme toute peu étudié, sans doute à cause de la diversité de son œuvre ou à cause de son appartenance à des courants plus marginaux, telle la pataphysique.





## BIBLIOGRAPHIE

ADAM, Jean-Michel et André PETITJEAN (1989), *Le texte descriptif. Poétique historique et linguistique textuelle*, Paris, Nathan, 239 p.

Banque de dépannage linguistique de l'Office québécois de la langue française, [En ligne], <[www.oqlf.gouv.qc.ca/bdl/](http://www.oqlf.gouv.qc.ca/bdl/)>, 16 janvier 2014.

BARONI, Raphaël (2002), « Le rôle des scripts dans le récit », in *Poétique*, n°129, février, p.105-126.

BARTHES, Roland (1981), « Introduction à l'analyse structurale des récits », in *L'analyse structurale du récit*, Paris, Seuil, p. 7-33 [Paru originellement dans le n°8 de *Communications*, en 1966].

BAUDIN, Henri (1977), « De Trouble à L'Écume : Genèse du comique vianesque », in *Boris Vian [Colloque de Cerisy]*, vol. 1, Paris, Union générale d'éditions, p. 57-74.

BUFFARD-O'SHEA, Nicole (1993), *Le Monde de Boris Vian et le grotesque littéraire*, New York, Bern, Berlin, Frankfurt/M., Paris, Wien, Peter Lang, 141 p.

DUCHATEAU, Jacques (1982), *Boris Vian ou les facéties du destin*, Paris, La table ronde, 250 p.

ECO, Umberto (1985), *Lector in fabula. Le rôle du lecteur ou la Coopération interprétative dans les textes narratifs*, Paris, Grasset & Fasquelle, 314 p.

Encyclopaedia Britannica (2013), «Soda-lime glass », [En ligne],  
<[www.britannica.com/EBchecked/topic/551995/soda-lime-glass](http://www.britannica.com/EBchecked/topic/551995/soda-lime-glass)>, 2013.

GADBOIS, Vital (1977), « De la pertinence d'une étude linguistique et stylistique de l'œuvre de Boris Vian », in *Boris Vian [Colloque de Cerisy]*, vol. 2, Paris, Union générale d'éditions, p. 429-454.

GAUTHIER, Michel (1973), *L'Écume des jours : Boris Vian. Analyse critique*, Paris, Hatier, 156 p.

GERVAIS, Bertrand (1990), *Récits et actions. Pour une théorie de la lecture*, Longueuil, Le Préambule, 411 p. (collection « L'Univers des discours »).

KERBRAT-ORECCHIONI, Catherine (1991), *L'Implicite*, Paris, A. Colin, 404 p.

NICOD-SARAIVA, Marguerite (1977), « L'Écume des jours, un univers stratifié », in *Boris Vian [Colloque de Cerisy]*, vol. 1, Paris, Union générale d'éditions, p. 139-148.

L'Observatoire de Paris (2013), « Au 4e top..., l'horloge parlante aura 80 ans », [En ligne], <[www.obspm.fr/au-4e-top-l-horloge-parlante-aura-80-ans.html](http://www.obspm.fr/au-4e-top-l-horloge-parlante-aura-80-ans.html)>, février 2013.

ROBERT, Paul (2011), *Le Petit Robert. Dictionnaire alphabétique et analogique de la langue française*, Paris, Dictionnaires Le Robert, 2837 p.

VIAN, Boris (1972a), *L'Arrache-cœur*, Paris, J.-J. Pauvert, 256 p.

VIAN, Boris (1972b), *L'Automne à Pékin*, Paris, Union générale d'éditions, 310 p.

VIAN, Boris (1973), *L'Écume des jours*, Paris, Union générale d'éditions, 183 p.

VIAN, Boris (1978), *L'Herbe rouge*, Paris, J.-J. Pauvert, 226 p.

